COV

Commodore Világ

Nr. 44.
VI. évfolyam • 1994/5.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1994
Ára: 139,- Ft

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

F1 MANAGER

HUDSON HAWK



KYRANDIA 2.



NORTH & SOUTH



DUNGEON HACK



EXODUS 3010



ULTIMA SOROZAT

FANTASY ROVAT

Lands of Lore



COMMODORE VILÁG • Nr. 44. • VI. évfolyam • 1994/5. szám • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

Ajánlatunk C64-re, az ikonvezérelt kalandjátékok kedvelőinek

2 éves fejlesztői munka eredményeként végre megjelent a

WASTED TIME





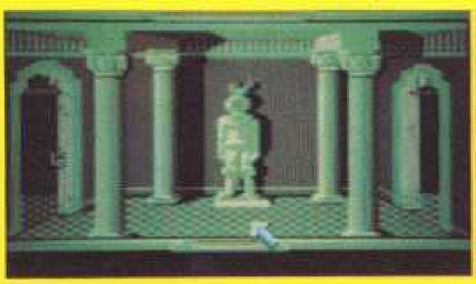
A XXV. SZÁZAD VÉGE FELÉ A FÖLDET KÜLÖNÖS KATASZTRÓFA FENYEGETI, ÉS AMI MÉG KÜLÖNÖSEBB, NEM IS AZ EMBERISÉG HIBÁJÁBÓL...

A TELJESEN DEMILITARIZÁLT BOLYGÓ ABSZOLUT VÉDTELEN A CSAPÁSSAL SZEMBEN. AZ EGYETLEN REMÉNYT A KÍSÉRLETI STÁDIUMBAN LEVŐ IDŐGÉP JELENTI, AMELLYEL EGY BÁTOR (ÉS ALULINFORMÁLT) SZEMÉLYNEK EL KELL UTAZNIA A MÚLTBA, HOGY ELHELYEZZEN EGY FIGYELMEZTETÉST, ÉS AZ EMBERISÉG FELKÉSZÜLHESSEN A KATASZTRÓFA ELHÁRÍTÁSÁRA.

Kiadja és forgalmazza (C64-re, csak mágneslemezen): COM-WARE Kft.
A program ára: 599,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel)
Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.8.).
Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft. szaküzleteiben, valamint az impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.

A GAMES CENTER C64 ajánlatából (bővebben a hirdetések között)

Curse (257 blokk)



LEMMINGS (5SD)



Crazy Sue Plus (320)



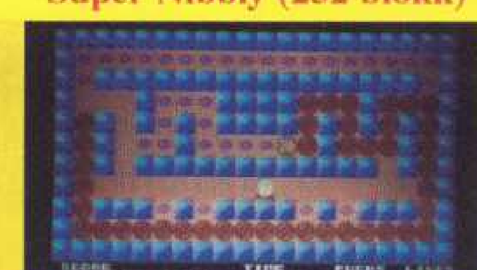
Fred's Back 3. (200 blokk)



Black & White (227 blokk)



Super Nibbly (252 blokk)



Muehle (102 blokk)



Splitter (290 blokk)



Golden Pyramids (1SD)



CoV 44

Commodore Világ
VI.évfolyam, 1994/5.szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Party Graphics demo (Amiga)
Összeállították: Én és a többiek
Belső grafika: Müller Mihály
Elsősegély és C64 felhasználói rovat: Molnár Zsolt (DoT)
Plus/4 sarok és Fantasy rovat: Simon János (Jahny)
Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSIKA)
PC felh. rovat: Werner Zsolt (DADA)
Állandó munkatársak:
Bors Gábor (Bryan)
Homoki Péter (HáPi)
Külső munkatársak:
Kis Róbert (SCORPIO)
Pándi Zsolt
Sir Beast
Sitku Tibor (TIBSOFT)
Szerkesztőség: 1114 Budapest XI.Vásárhelyi P. u.8.
Postacím: COMMODORE VILÁG COM-WARE Kft Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papiruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117**. (A csekk középső szelvényének hátoldalára **ilyenkor mindig** írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!) Természetesen célszerűbb az újságból kivágható sárga csekket használni!

Terjeszti:
Az **NHRT** (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a **HÍRKER** Rt., és a regionális társaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint:
ACOMP Kft., (címek ld.hátul)
SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft., Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő (45.) száma a június 20-án kezdődő héten jelenik meg

TARTALOMJEGYZÉK

Előfizetőink közül 1-1 dobozban 1-1 CoV pólót nyertek:

Gável Krisztián, Miskolc (940010009)
Molnár Ákos, Egyh.kesző (940010070)
Pintér Lóránt, Kaposvár (940010700)
Prajda Thomas, Cssz.tomaj. (940011275)
Sallai András, Bp.III. (940020340)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Májusi eső CoV-ot ér, mondja a közmondás, meg azt is, hogy nem mind CoV, ami fénylik, persze akkor, ha valaki letépte a borítóját. Egy olvasónk beküldött hozzánk egy fotót, melyen Ő látható, a háttérben pedig kb. 20 CoV letépett borítója díszítette a falat. Elnézést kért, hogy megcsonkította a lapokat, de megbocsátottunk neki, mert mindjárt rendelt is egy teljes sorozatot. Ha már a sorozatnál tartunk **(ULTIMA? — CoVboy)**, többen kérdeztétek, nem akarunk-e a jubileumra gyűjteményes CoV sorozatot kiadni, pl. bőrkötésben stb. Nos, ami a gyűjteményes kiadást illeti, annak több akadálya is van. Egyrészt az 1-16-ig terjedő számok már szinte teljesen elfogytak, s nem kívánunk 16 számból utánnyomást készíteni. Ha lenne is annyi maradék példány, amiből gyűjteményes kiadást tudnánk prezentálni, akkor is megemelné az előállítási költségeket az alacsony példányszámú kötészeti munka és a bőrkötés relatíve magas ára. Szóval nem rossz az ötlet, szerintünk mindenki élhet vele, aki rendelkezik megfelelő CoV gyűjteménnyel. Csak bemész egy könyvkötőhöz, megrendeled, és 2 nap múlva kész. Rányomnak bármit, így pl. azt is, hogy megjelent a CoV 5 éves jubileumára. Na, mit szóltok hozzá? Ja, és két fontos dolog. Az egyik, hogy célszerű a CoV-ot Évfolyamonként bekötnetni, az összes számot egyébként sem vállalnák, mert túl vastag lenne. Másrészt, ha bekötteted, nem kell attól tartani, hogy elkeveredik egy szám. Igaz, ha a haver azt kéri tőled, ugyan vidd már át a 12. meg a 18., és a 34. számot is, mert abban volt a... stb., akkor gondban leszel, honnan szerezz hirtelen egy talicskát? Ezt a problémát is áthidalhatod, ha egy-egy külön számot megrendelsz tőlünk, amíg a készlet tart. Sokan morogtak is, hogy lemaradtak pár szám megvásárlásáról, mert már csak a 17. számtól kapható a lap, ehhez természetesen azt kell hozzáfűznünk, hogy a régebbi számokból rendelkezésre álló készletünk lineáris függvény szerint emelkedik, vagyis értelemszerűen a 17-esből van a legkevesebb, a 44-esből a legtöbb, s mivel általában kiegyenlített a régebbi számok

megrendelési üteme, folyamatosan fogy ki a sorozat eleje. Akit érdekel, a jelenlegi tendencia szerint év végéig a 20/21-es számig fogunk teljesen kifogyni, vagyis aki nem akar ezekről sem lemaradni, csak eddig lusta volt a megrendelést feladni, az ne tétovázzon... A múltkor már elmondtuk, de azért jobb, ha kétszer, mint egyszer sem: sokan azt hiszik, hogy a régebbi számokban lévő csekkek ugyanúgy érvényesek most is, s emiatt elég sok a félreértés. A mai napig sokan befizetik a CoV 12-30. sorozatra a 900,- Ft-ot, sőt sokan akadnak, akik a CoV 4,6,11-30-as sorozatra is befizetnek. Ők a pénzükért már csak a 18-35. számokhoz juthatnak hozzá, viszont két új kedvezményes konstrukciónk: a CoV 18-30. **sorozat kedvezményesen 902,- Ft helyett 600,- Ft-ért**, míg a 31-39 sorozat **kedvezményesen 931,- Ft helyett 600,- Ft-ért** rendelhető meg. A **CoV Évkönyv'91 ELFOGYOTT!!!** Nem győzzük eleget hangsúlyozni, mégis rengetegen fizettek be rá. Árában PC-s játékok 1. c. könyvet tudunk küldeni, vagy visszaküldjük a befizetett pénzt. A CoV Évkönyv'92 készletünk is rohamosan csökken, s mivel ebből utánnyomást nem tervezünk, aki biztosan hozzá akar jutni, ne halogassa sokáig a megrendelést. A '93/94-es Évkönyvre ugyanez vonatkozik. A '94/95-ös nem fog a nyáron megjelenni, mint ahogy azt sokan kérdezték, a megjelenés az eddigiekhez hasonlóan december elejére várható. És akkor még egy körmondat erejéig kalandozzunk vissza a CoV gyűjteményes kiadásra. Ezt olyan konstrukcióban tudnánk elképzelni, hogy a régebbi számok, Évkönyvek stb. anyagát PC-n olvasható .TXT formában, mágneslemezen adnánk ki. Miután még friss az ötlet, rágódunk egyet rajta, és legközelebb közreadjuk, hogy mire jutottunk.

Aktuális téma a **PC-s játékok 2.** c. könyv. Mint azt a múltkor már említettük, **a könyv fogyasztói ára** (ÁFA-val): **599,- Ft.** Ne feledjétek, az előző számban befűzött — kedvezményes előfizetésre jogosító — 399,- Ft-os csekk befizetésére 1994. május 31-ig **van (volt? CoVboy)** lehetőségetek, **mellyel közel 200,- Ft-ot megspórolhattok. A könyv tervezett megjelenése: 1994. június vége**, az előfizetők részére a postázás folyamatos lesz, a nagy tételszámú feldolgozás miatt mégis előfordulhat, hogy a haver esetleg 1-2 héttel hamarabb kapja meg, mint Te. Ezért előre is elnézést kérünk. Sokan kérdeztétek, hogy mi van akkor, ha valaki kicsúszott a határidőből? Nos, természetesen a kijelölt üzletekben 599,- Ft-ért juthatsz majd hozzá a könyvhöz, viszont — mint ahogy azt a CoV Évkönyv'93/94-nél is megtettük — az előfizetőink továbbra is kapnak némi kedvezményt. Két konstrukciót is ajánlunk:

1) **Még mindig hozzájuthatsz 399,- Ft-ért a PC-s játékok 2. c. könyvhöz**, némi árukapcsolással. A június 15-ig legalább fél évre előfizetők 399,- Ft-ért megkapják a könyvet, és — MOST FIGYELJETEK — ajándékképpen INGYEN a CoV 22-43 számok közül választhattok egyet! Ehhez semmi mást nem kell tenni, mint az egyik befűzött csekket levágni, kitölteni, és feladni. Ne feledjétek a CoV ... számát (22-43) beírni, mert ennek hiányában mi választunk egyet.
2) Ha ez a megoldás nem megfelelő — mert pl. már előfizető vagy — akkor 499,- Ft-ért rendelheted meg a könyvet. Erre a másik csekken van lehetőséged.

FONTOS!!!

Már az előző csekken is úgy szerepelt, de sokan figyelmen kívül hagyják, hogy a megemelkedett postai díjak miatt 500,- Ft alatti MEGRENDELÉS esetén kérjük az 50,- Ft postai díjat a megrendeléshez hozzáadni, ez már nem csak az újságrendelésekre vonatkozik. Megsúgunk valamit: a PC-s játékok 2. (499,- Ft) mellé célszerű egy újságot rendelni, és nem az 50,- Ft postai díjat hozzáadni, bár gondoljuk erre nem volt nehéz rájönni...

Ismét a C64-es játékok megrendeléséről! Nos, hiába írtuk le a múltkor is mi is az a kereskedelmi árrés stb., továbbra is azt az információt továbbítják felénk viszonteladóink, hogy a vásárlók zöme szabályosan MOROG: ***„Pénzéhes rablók! Hogy tehetnek rá ekkora hasznot! A kiadónál csak ennyibe kerül...“*** stb. Nos, mi nem kívántuk és nem is kívánjuk terjesztőinket kellemetlen helyzetbe hozni, de a probléma mindenképpen megoldást kíván! Gondoljuk, azt már mindenki észrevette, hogy a programok ára és az, amit a postásnak kell kifizetni az átvételkor, lényegesen eltér egymástól, miután a postaköltség külön került felszámításra. Viszonteladóinkkal egyetértésben korrigáltuk az ajánlatot! A postai és kezelési költségeket beépítettük a programok áraiba, így a továbbiakban mindenkinek annyit kell fizetni postai megrendelés esetén átvételkor, amennyiért a viszonteladóinknál beszerezheti a programot, vagyis:

WASTED TIME
C64 mágneslemezre: 599,- Ft
A GÁLYA
C64 mágneslemezre: 799,- Ft
SINGLE EXTREME FREEDOM
(előkészületben)
C64 mágneslemezre: 699,- Ft

Jelen számunk nyomdába adásakor jelent meg előző számunk, így a kérdőívek tárgyában még nem sokat tudunk nyilatkozni, arról majd legközelebb. Így két tervezett nyári kiadványunkról (***Getto's Greatest Hits, és CoVboy gyűjteményes levelezései***) is legközelebb fogunk részletesebben szólni.

Sokan kérdeztétek, miért kevesebb a hirdetés? Nos, hirdető ugyanolyan sok van, mint eddig, csak kb. a harmada kíván a szolgáltatásért fizetni. Az a gyakorlat, hogy aki nem küldi el a befizetést igazoló csekket vagy annak másolatát, annak mi küldünk csekket, s az esetek többségében ezen összegek befizetésére nem kerül sor, ergo 1 hónap várakozási idő után a levél annak a dolognak az aljára pottyan, amit a 7 törpe egyikéről neveztek el...

Még pár dolog a végére! Getto azt üzeni: nem volt ideje a KOMIKSZ-ra, mert éppen autóvezetési tanfolyamra jár, de alkotásai ott vannak a leírások elején, úgyhogy ígéretének: *„A jövő hónapban ismét találkozunk...“* eleget tett!

A CoV 45. szimpla lesz, de a 46-47. július második felében összevontan fog megjelenni. A pihenés jár a dolgozónak.

Tényleg! A pihenés jár a dolgozónak, úgyhogy itt az ideje, hogy lelőjük magunkat, mert már megint le leszünk szidva, hogy a sok rizsa miatt nem maradt hely a NEWS-ra...

U.i.: Miért nem jelent meg ez a szám a május 16-án kezdődő héten? Azért, hogy a következő bevezetőt legyen mivel indítani...

NEWS

A mostani NEWS rovatban a CoV 42-vel ellentétben elég sok C64-es újdonságról tudunk beszámolni. Ennek két oka is van. Az egyik az, hogy az előző számban nem volt NEWS, s ebből következik a második, vagyis a CoV 41 óta eltelt időszakban folyamatosan beérkeztek ezek a programok a „jó öregre“. NEWS rovatunk másik — rendhagyó — újítása, hogy az újdonságok közül kiragadtunk egyet, és arról részletesebben szóltunk. Ennek talán az az oka, hogy a HQ-n is nagy népszerűséget aratott CIVILIZATION-nak megjött a folytatása, ami a sokatmondó UFO névre hallgat. Ja, a C64-esek örömére, a NEWS-ban érintett játékok zöme ezúttal a borító belsőn színesben látható.

Adventure/RPG

— C64, Atari ST —

Néhány hete, szinte elszörnyedve betűzgettük a ***Wladcy Clemnoscy*** című játék betűit, de aztán kiderült, hogy maga a program angol nyelvű, sőt, egy nem is rossz kalandjátékot takar. A leírás is hamar elkészült, de nincs lehetőség a pihenésre. Itt van ugyanis a folytatás, eredetileg **KLATWA**, kissé fogyaszthatóbban angolul **THE CURSE** címmel. A megoldás és a kivitelezés semmit sem változott, tehát a kezelés már nem okoz gondot. Majd meglátjuk, hogy a végigjátszás is ilyen sima úgy lesz-e? Mindenesetre két ilyen program után nem árt megjegyeznünk az alkotók nevét: *Roland* és *Danuta Pantola*.

— C64 —

És egy kaland-akció előzetesről C64-re: az *Inflexion* által kreált **Lazarus** még csak a kezdeti stádiumban van, de már látható, hogy nem fog hiányozni belőle semmilyen kellék egy jó kis barangoláshoz. Van itt géppisztoly, teleport — mely csak a kódot ismerve működtethető — mindenféle felvehető vagy eldobható hasznos és haszontalan tárgy, stb. Állítólag, még az idén a boltokba kerül. Majd meglásssssuk!!!

— Amiga, AGA —

Végre megjött a **Beneath a Steel Sky**. Ezt a programot is úgy csinálták meg, mint a ***Lure of Temptress***-t, csak jobban. A kerettörténet a következő. *Robert Foster*-t alakítjuk, aki lezuhan egy helikopterrel, majd meglép a fogvatartói elől, és elindul, hogy kiderítse ki is Ő valójában és hol van. *„Tiszta Cyber.“*

— Amiga, AGA, PC —

Psygnosys-ék két új kalanddal rukkoltak ki. Az egyik az **Innocent Until Cought**, amit PC-ről írtak át. Itt a Tayte system-ben vagyunk, amikor elrabolnak minket az adóbehajtók a nagy tartozásunk miatt. A játék célja, hogy kifizessük a számlát, és tönkretegyük az I.R.D.S.-t. A másik game, amit egyébként kis hazánk programozói írtak, a **Perihelion**. Ez is cyber, sőt RPG. Hat emberrel különböző feladatok mellett különböző ellenfeleket kell kinyírni elhagyatott jövőbeli városokban. Bővebben majd a leírásban (Ha lesz valahol...)

— C64 —

WASTED TIME és **GÁLYA**: még kapható!

Arcade

— **C64,** [Amiga, PC] —

Végre! Végre! Az őrült természetfilmesek jóvoltából öngyilkosnak kikiáltott rágcsálók serege (Lemmus lemmus) őt oldalon, száz pályán, tíz különféle indulóra a jó öreg készülékekbe is bemasírozott. A *Psygnosis* jóvoltából az *E&E Software* készítette a C64-es verziót, mely a készülék teljesítményéhez képest nem sok kívánnivalót hagy maga után. Megarambó-Szupermosi! Nem látod, te hülye! Hát ez a izé, a LENINS! Mi? **Lemmings**...? Annak semmi értelme...

— C64 —

Már-már régi ismerősként köszönthetjük *Fred*-et, aki úgy tér mindig vissza, hogy közben el sem megy. Újabb kalandjainak mégis és továbbra is a **FRED'S BACK** címet adták az alkotók (*Cosmos Designes*), csak egy **3.**-t biggyesztettek mögé. Ritka dolog, hogy rövid egy év leforgása alatt egy játékból három önálló rész készüljön el, ebben az esetben azonban talán kissé érthetőbb, ha figyelembe vesszük a konzolos gépeken taroló ***Super Marió***, és hasonmásainak hatalmas sikerét, valamint a C64-re kódolókat szorító időt.

— C64 —

1992-ben látott napvilágot a ***Nibbly 92*** című anyag, s most, — mintegy két év elteltével — **SUPER NIBBLY**-ként köszön vissza ez a roppant jól megcsinált ügyességi-logikai játék. Az ötlet borzasztó régi, már a VC-20-asokon is találkozhattunk a folyamatosan zabáló és növekvő kígyóval, amely minden ügyességünk ellenére végül mégis csak a farkába, és így fűbe is harap. A '92-es verzióhoz képest most újabb pályákkal, és a — színvonalat emelendő — pályák közti átvezetéssel is találkozhatunk a *Cosmos Designes* új játékában.

— C64 —

Mikor betöltöttük a *Twice Effect* **REACTOR** című munkáját, meg voltunk győződve arról, hogy már megint valami ostoba űrhajós lövöldözésbe keveredtünk. Az űrhajónk azonban az istennek sem akart lőni. Autófájertől lelassult agyunkkal lassan rájöttünk, hogy ha a reaktor belsejében kikerüljük az akadályokat, és a megjelölt helyeken sikerül landolnunk, akkor különféle logikai és ügyességi játékokban vehetünk részt, mint pl. tetris, invaders, falbontó stb. Határozottan jó ötlet, bár ezt — emlékeink szerint — valakik már elsütötték. Az azonban biztos, hogy a mostani ínséges időkben azért hozhat némi felüdülést ez a játék is.

— C64 —

Egy-egy új stuff megtekintése után megállapíthatjuk, hogy Európa-szerte cseppet sem csökken a dinó-láz. Pedig jó pár program csak kihasználja ezt, egyébként szinte semmi köze ehhez a témához. Így van ez a *Rainer Böhme*-féle **DINOX**-szal is. A főszereplő ugyan egy gyíkra emlékeztető lény, ezen túlmenően viszont semmi. Talán szót sem érdemelne ez az eléggé közepes színvonalú és helyenként k**** nehéz ügyességi játék, de állítólag egy készülő sorozat első tagja, így az esetleg sikerültebb folytatások reményében elengedhetetlen a bemutatása. Kíváncsiak vagyunk...

— C64 —

Még egy lengyel stuff! **Najemnik**! Ez az eredeti címe, angolul **MERCENARY**. Nem, nem. Semmi köze az egykor óriási sikert aratott űrkalmárkodó játékhoz. Itt most a másodlagos fordítást kell alapul vennünk, amely a 'zsoldos'-t fedi. S aki zsoldoskodni akar, annak először bizonyítania kell képességeit a céllövés területén. Ezért egy lőtéren kezdődik a játék, ahol célkeresztes megoldással kell egy bizonyos szintet elérnünk. Mit ne mondjunk? *„Sötét hajunk őszbe vegyül(t/ már"* mire a küldetési szintet teljesítettük, és az a tenyérbemászó pofa végre nem titulált mezei lémernek. Aki bírta az ***Operation Wolf***-ot (az első farok aki (el)sütni tud!), az ezt is imádni fogja. Pacifisták kíméljék magukat!

— C64 —

Michak Balik — **Arc Doors**-a a módfelett primitív ***Frogger*** ötletét dolgozza majd fel, ha megjelenik. Ebben a játékban nem lesz elég csak az egyik partról a másikra átugrálni, hanem az ellenfeleket elkerülve különféle hasznos tárgyakat is meg kell majd szereznünk a pálya teljesítéséhez. Ha az alkotó tartja ígéretét, a minimum 50 pálya teljesítése jókora gondot okoz majd.

Stratégia

— Amiga, AGA —

A **Starbyte** piacra dobott egy hajós-kereskedős játékot, **Big Sea** néven. Célunk a városok elfoglalása, és az ellenfelek kinyírása. Van benne egy kis sutemáp, de nem nagy kunszt.

— PC —

Talán a legjobb stratégiai játék a *Civilization* óta, és szerencsére, mivel a **Microprose** nem akart ugyanarról a rókáról még több bőrt lenyúzni, talán az év legnagyszerűbb stratégiai játékát adta ki.

A játék lényege: a földi államok pénzén bázisokat kell mindenfelé építenünk, hogy onnan minél előbb befoghassuk és elintézhessük a fel-feltűnedező **UFO**-kat. Rendkívül sokrétű program, így csak az alapfogásokat, meg az *alapcheat*-eket írjuk le.

Először is, egy kis hiba a gyári programban (**DADA: szerencsére fél órán belül elküldte a Microprose a javítási útmutatót, amikor kiszúrtam a dolgot — köszi fiúk!**). Amennyiben a program kifagyna, adjuk ki a következő parancsokat (persze csak ha a default *directory*-ba installáltuk a programot):

C:
CD /MPS/UFO/MAPS
COPY UBASE_10.MAP UBASE_07.MAP

Természetesen bázisaink elhelyezkedésének kérdése nem mindegy. Ajánlott a grafikonokon szemmel tartani, hogy melyik földrészen milyen gyakorisággal jelentkeznek az ufók, és a frekventáltabb helyekre (persze nem túl közel egymáshoz) bázisokat építeni, mindenképpen legalább egy hangárral, és persze lakóterületekkel. Ezt már kezdetben érdemes megtenni: építsünk, amilyen gyorsan csak lehet, legalább hármat, és szereljük őket fel **nagyhatótávolságú** radarokkal. Kezdetnek a Déli-sark és az Északi-sarkot ajánljuk (*Norvégia* pl. kitűnő hely).

Eleinte ne építsünk drága bázisokat: a legfontosabbak, mint említettük, a raktár, a hangár, a nagy radar és a lakóterületek. A bázisépítéshez, a népek idehozatalához persze idő kell. Arra vigyázzunk, hogy a bázis új épületeit csak a már felépített épületek tőszomszédságába telepíthetjük!

Példajáték:

1) Helyezzük el valahova a fő-bázist. Lehetőleg **Európa** közelébe, mert anyagilag az támogat leginkább, tehát nem árt, ha az Európába betolakodókat pillanatok alatt fülön tudjuk csípni.
2) Ha a program kiírja, hogy valahol *UFO*-t észleltek, akkor válasszuk az UFO képe alatti felső menüpontot (odalépés, **5** sec-es időmúlás; figyelem, ha a pont *piros*, az azt jelenti, hogy nem szállt le az ufo, tehát lényegesen nehezebb lesz elfognunk — **Interceptor**, *Agressive* ikon; ha *zöld*, azaz leszállt, akkor **Skyranger**, és felszíni harc!), majd, amennyiben van használható csapatszállítónk és/vagy elfogónk, akkor válasszuk az **Intercept** pontot (fő képernyő, jobb felső pont). Válasszuk a felső csapatszállítót (mivel csak az van. Ennek legénységét érdemes már kezdetben felemelni a max. **14**-re, mert már közepes méretű ufóknál is előfordulhat, hogy mindenki otthagyja a fogát, és akkor aztán a repülőnknek is lőttek!). Ezután click az ufo pontjára (a screen közepén van), és nem árt újra gyorsítani az időn. Ha a befogás sikerül, akkor leszállás, és kezdetét veszi a harc. Figyelem, **Abort mission**-nal csak akkor operáljunk, ha a zsoldosoknak végképp lőttek, és azok nincsenek az *escape zone*-on belül, mert ekkor még a szállítógépet megmenthetjük!
3) A harc lépései: először a harcosok fegyvereit nyomjuk a markukba, majd **OK**. A szokott egymenetes módszer, behatárolt távolsággal és lövési képességgel. Alul a menü:
   - ***balról a második két pont***: a látkép szintjeit kapcsolgatja (városban nagyon hasznos, hogy lássuk, pl. a tetőn, vagy a házak különböző szintjein van-e ellenség).
   - ***balról a harmadik, fenn***: térkép; ***lenn***: térdelés/állás.
   - **jobb felül** (*behajtani tilos*): ha már az adott lépésben elhasználtuk minden lépéslehetőségünket, ez lépteti tovább a játékot (ill. ha mindenkit kinyírtunk, ez hozza az elismerést/feddést). ***Alatta* abort mission**: lásd a fenti kitételeket.
   - ***a csapattagok közti váltás a mozgatás/lövés között***: jobbról a harmadik, *felső* pont. Egy lépésben igyekezzünk mindenkinek kihasználni a maximális lépés/lövéslehetőségét! Ugyanitt az *alsó* pont akkor célszerű, ha már egy karakter minden akciólehetőségének lőttek egy menetben; ilyenkor csak akkor adódik rá újra vezérlés az adott meneten belül, ha ráclickelünk a *játéktéren*.
   - ***lövés***: click a jobb alul levő fegyverscreenre. Az **aimed**, célzott lövés, pontossága ellenére, általában nem ajánlott, mert túl sok időt vesz igénybe; inkább használjuk a gyorsabb, és egy menetben többet lövő módszereket, ugyanis ezt egy menetben, futással is kombinálhatjuk! A *throw*-ot, azaz kiürült fegyverünk ellenséghez vágását csak végszükségben használjuk! Kiválasztva a célzómódszert, ha nincs terepakadály (*line of fire*-kitétel!) köztünk, akkor a megjelenő célkereszttel mozgás az ellenségre (ha van köztünk fa, fal, akkor a rakétát ajánljuk!).

Pár hint:

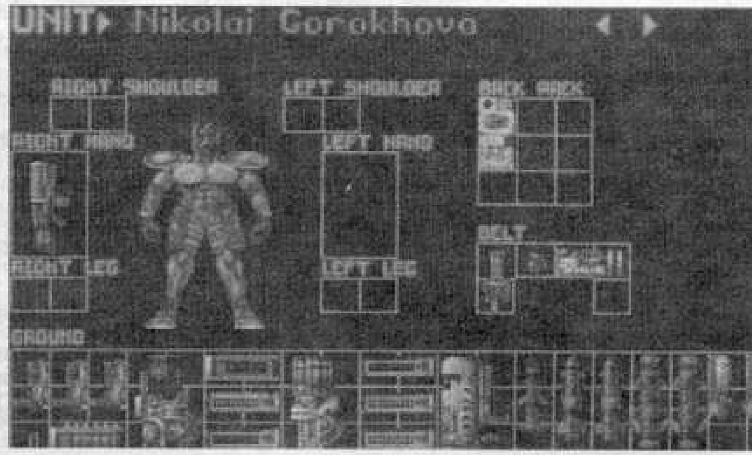
- A *rocket tank* remek a csapat védelmére&szállítására (amíg jópár találatot nem kap).
- Válogassuk meg a csapatot. Ha valaki bénán, rosszul célozva lő, azt ne sajnáljuk urambocsá' lelőni sem, mert 40 rongyért kaphatunk esetleg sokkal jobbat is.
- Nem sok értelmét találtuk annak, hogy a hullákból többet őrizgessünk: minden fajtából elég egyetlen, a többit adjuk el, csakúgy, mint az **UFO**k többi felszerelését (ennek az egyik fő bevételi forrásunknak kell lennie!).
- A fegyvereket tekintve: ha rendesen el akarjuk csípni az ufókat, már az elején az **Avalanche**-eket ajánlom (ekkor sokkal kevesebb **Target lost**-üzenetet kapunk a vadászrepülőktől, ami ugyebár lényegesen növeli a ázsiónkat a fináncnépek szemében).
- Ha egy házból kell kifüstölni egy ufonautát, nem árt tekintettel lenni az egy menetben igénybe vehető időre, és ilyenkor ajánlott a csapatmunka, és a kézigránát használata. Az egyik figurával lépjünk be, majd gyorsan vissza a bejáraton, és ha van benn valaki, ekkor biztosítsuk ki a gránátot valamelyik másik, ott álló csapattaggal. A következő lépésben nyissuk ki az ajtót, és dobjuk be a gránátot. Persze házakba (főleg, amikor nagy tömegben ellepik a városokat a hívatlan és barátságtalan vendégek) bújt ellenségek ellen ajánlatos lehet még a *rakéták* használata is, ami aztán rendesen kifüstöli őkelméket (nagyon szép látvány, ahogy égő hacukában rohangásznak a dögök! **>:> -I'm Evil!**).

- Van egy felettébb hasznos kis bug a programban: ha agyunkra megy, hogy elfogy az **elerium-115**-ünk, akkor egyszerűen engedjük, hogy megtámadják&végigdúlják a bázisunkat, mert néha ilyenkor annyi 115-öt kapunk, hogy alig tudunk majd tőle megszabadulni! A múltkor, 2 raktárban, valami 10000 darab jött létre'!
- Nem árt, ha vannak laborjaink és tudósaink — de ennek kezdetben nem lesz sok szerepe. A lényeg, hogy állandóan új fegyvereket fejlesztenek ki.

Nagyon cool játék, és ez még csak pár hint volt... A hang még **SB**-n is jó, hát még **GUS**-on!

● DADA









Logikai

— C64 —

Réges-rég vártunk már valami hasonlóra! — gondoltuk, mikor betöltöttük az *Art Project Studio* legelső, de remélhetőleg nem egyben utolsó munkáját, a **DIE MÜHLE** című anyagot. A német nyelvben járatosak ebből már tudják, hogy ez a nálunk is méltán népszerű össznépi játék a „malom" feldolgozása, végre C64-re. Sajnos, a gép ellen nem lehet játszani, viszont a csiki-csuki nincs tiltva, így semmi akadálya annak, hogy az őrületbe kergessük játékoskedvű ismerőseinket.

— C64 —

Néhány hónapja szép kritikát kapott a *Markt und Technik* által forgalmazott ***Puzzle Master***, az igényes kivitelezésre való tekintettel. Az csak természetes, hogy az ellenlábas cég — *L.K. Avalon* — is hamar megpróbálkozott valami hasonlóval. A *NEBULA* nevű csapat (micsoda név!!!) összehozta nekik a **SPLITTER**-t, amelyet a fent említett játékhoz hasonlóan is csak dicsérni lehet. A kimunkáltnak mondható képek összerakása alatt garantáltan vért fogunk izzadni, főleg, ha figyelembe vesszük, mennyi drága időt rabol el, ha egy-egy részletet nem a megfelelő helyre illesztünk.

— C64 —

Úgy látszik, nem múlhat el negyedév újabb tetris nélkül. Íme, egy átdolgozott, bővített, javított kiadás *Oliver Stiller*-től és a *CP Verlag*-tól, mely „proudly present" the **CYBERBLOCKS**! Újdonság, hogy a (nem 3/3-as) téglák vagy három emelet magasságból hullanak alá, s amelyeket földetérésük után is mozgathatunk, i(ga)zgathatunk, vagy ha úgy tetrisz..., ize... tetszik, fel is robbanthatunk. Kár, hogy a grafika fekete-fehérben elég ronda, és így is, valamint színesben is talán túl gyors. Legalábbis nekünk, akiknek tudvalevőleg a jelmondata: *Lassú munkához idő kell*!

— C64 —

Egy ritka jó logikai játék a *Kokomo*-tól, a **Black & White**. Szerencsére semmi köze a gyermekrontó *Májkell Dzsekszon*?-hoz, sokkal inkább az ázsiai táblás játékokhoz. Ha ügyesen rakosgatjuk kövecskéinket, az ellenfelecske egyszerűen leszorítható a játékterecskéről. Szóval, einstandocska. Mi meg betegecske...

— C64 —

És most néhány szó a jövőről. Akár a nyugati szakirodalmat, akár az újonan jött lemezeket böngésszük állandóan találkozhatunk a *„még csak félig kész, de nemsokára..."* típusú preview-kal. Ilyen pl. a ***Troddlers*** stb. Most is rábukkantunk néhány hasonló ígéretre, s szinte kötelességünknek érezzük közzétenni őket, hátha ezek a jövőbeli tervek tartanak vissza majd valakit attól, hogy a „jó öreget" valami ostoba konzolos masinára cserélje. Itt van elsőként a **SQUOST** című játék előzetese, melynek elkészítését az *XXX Software Corp.* támogatja. Egy úgynevezett tili-toli típusú programról van szó, melyet a remekbe szabott grafika tesz kifejezetten élvezetessé.

— C64 —

Szintén a grafika és a design az erőssége a **Paranoid** című, még az idén megjelenő falbontónak. Ha minden igaz, hamarosan feledtetni fogja a **Traz**-t és az **Arkanoid**-ot is, bár, mintha a felhasznált képek ismerősek lennének (ez is egyfajta privatizáció).

— C64 —

A *Grooving Bytes* szponzorálásával alakul a **Word 'Up** című tetris jellegű program, melyben újdonságot hoz majd, hogy nem alakzatokat, hanem értelmes, és előre meghatározott szavakat kell kialakítanunk az aláhulló betűk segítségével.

HUDSON HAWK



Igen sanyarú ma a C64-esek helyzete a programellátottság terén, ezért jó szokásunkhoz híven visszanyúlunk az időben. Az **Ocean Hudson Hawk** c. programja is azon programok közé tartozik, melyről elég sokan kértetek infót, hát legyen.

Nos, az irányításról: JOY port 2-ről játszhatunk. Jobbra-balra tipegünk, fel ill. ferdén fel ugrabugrálunk, le és ferdén le pedig hasrafekszünk és kúszunk. Néha (helyszűke miatt) *Hawk* bátyó magától kúszik. Tűzre egy labdát hajít (ez fegyver), hosszú tűzre pedig fejel. Egyelőre ennyit az irányításról, lássuk a játékot:

Legelőször *Leonardo da Vinci* „**Sforza**" névre hallgató lószobrát kell megszerezni. A kutyát ajándékozzuk meg egy lasztival, vagy csak simán ugorjuk át (fejelés nem hat rá). Ezután ugráljunk végig az asztalokon (hogy *Dog* bátyó ne okozzon több gondot), majd fel a póznáig (kötélig?). A madárkákba négy focit kell hajítani, úgy, hogy olyan távol csimpaszkodjunk tőlük, hogy pont eltaláljuk. Ha leesünk a kötélről (madár lesz*r), vagy *Dog* bácsi hajít le minket, akkor nem halunk meg, csak a lenti ajtón bebillegve kezdhetjük elölről.
Továbbhaladva ugorjuk át a ládikókat, és likvidáljuk a kutyulit. Magyarul: adjunk neki lasztit, s amíg a csillagokban gyönyörködik, fejeljük meg. Visszafelé, toljuk az első ládát az állvány széléhez, majd libbenjünk át fölötte. A következő ládát úgy toljuk a liftre, hogy még mi is elférjünk. Fent toljuk ezt a ládikót a másik tetejére, majd liftezzünk le. A toronykát toljuk az ablak alá (gy.k. az alá, amelyik legalul van). Ha minden igaz, így még nem tudunk ráugrani. Álljunk mellé, és sima fellel ugorjunk, de a végén toljuk egy kicsit jobbra a kart. Így már fel tudunk ugrani a tetejére, de csak az előbb ismertetett szaltótechnikával. Innen már el tudunk totyogni a nyitott ablakhoz, és behelyezni magunkat (fel). Vígan töltődik a következő pálya (**coast**).

Bent is szép minden: a biztonsági rendszer áramot akar vezetni szerény személyünkbe (=halál). E kis ajándékot elkerülve, óvatosan (!) tegyük a picike ládikót a nagyobbikra. Ha nem vagyunk óvatosak, akkor ládibádi társával találkozva a hátunk megett terem. Miután átugrottunk a ládán, likvidáljuk a biciklista CREATURE-t (simán lasztika), és kalandozzunk tovább. A dobbantót (?) használva pattanjunk a torony másik oldalára. Ugráljuk át a zöld vackokat, mert bekapcsolják a riasztót, közben rendőrbátyócskát is simertessük meg kedvenc focinkkal. Kússzunk tovább, kikerülve a biztonsági berendezést. Toljuk a ládát (rendőrke — puff) a kötél alá (biztonsági vackot kerüljük), majd egy huppanással ráugorva másszunk át rajta.

Itt is kússzunk, mert Isten (=a programozó) ide is biztonsági vackot tett. A sportcreatúrát megáldva kerüljük el lézerkét (áramkát?), majd pakoljuk el a ládikókon szék-elő érméket. Ha a riasztó be lenne kapcsolva, várjuk meg, míg a szoba beletárad a villogásba. Nos, ott jártunk, hogy be a liftbe!

Rendőrkét úgy intézzük el, hogy álljunk a fotel szélére, és várjuk meg, míg a szakadék szélére ér (közben nem árt átugrabugrálni a lövedékeit). Most felugorva (és kézilasztizva) el tudjuk távolítani.

Ugorjuk át a szakadékot (majd fotel segít); ha valakinek nem sikerül, akkor kezdheti az előző szintet elölről. Szaladjunk át *Mr. Safety* alatt, toljuk a dobozt a többi mellé (óvatosan), ide fölugorva kússzunk át biztiék alatt, közben labdázhatunk a takarítóval (kétszer is). Minden riasztóvackot kikerülve (fotóskácicit is) ballagjunk tovább. Ugorjuk át a ládikó segítségével a tornyot, és fotel bátyó segítségével a riasztókát.

Lehuppanva nyírjuk ki zsaru-barut, kerüljük ki riasztókát, és be a csőbe!!!

Töltögetés után tanúi lehetünk, ahogy *Hawk* mester lecsúszdázik a csövön. Pénz a zsebbe, *Hawk* a létrára. Fel és jobbra mászva kikerülve a flámékat fel a legközelebbi létrán. Felmászva a létrán, (lehetőleg nem sült állapotban) kapcsoljuk át a kapcsolót (fejelés), majd le. Most jobbra haladva már nem kell elektromos kisülésektől tartanunk. A flambírozást mellőzve fel a létrán, fejeljük meg Switchikét, majd loholjunk vissza oda, ahol az előbb kapcsolóztunk.

Most már szabad az út (húsdarálóka leállt)! Balra újabb létrát találunk, még újabb lángokkal. Itt van egy csel: miután az első (felettünk lévő) kipirózta magát, húzzuk fel. Jobbra menve, pattanjunk a rúdra (*Hawk* még mindig utálja, ha 10.000 voltot vezetnek bele) és másszunk át. Pirókát kikerülve ugorva kapcsolózzunk, majd az ex-kisülést átugorva, lehetőleg gyorsan, gyarapítsuk pontunkat (a kapcsoló villogása azt jelenti, hogy nemsokára visszakapcsolódik). Piróka 2-t kikerülve irány: le. Lehetőleg fokról-fokra essünk, így át tudjuk ezt a kapcsolót is kattintani (má öz es vellug!!!). Zuhanjunk le, és rohanjunk minél hamarabb darálóka túloldalára. Ha megpróbáljuk felvenni a pénzt, erre már nem lesz idő (nem baj, úgyis itt van a gödörben 4 másik...), le a létrán. Már megint egy villogós kapcsolóba ütközünk! Átkattintva és leesve húzzunk át ex-10000 voltikák felett, még mielőtt magukhoz térnek. Tovább (jobbra-le-balra-le) haladva 5 pirókát látunk. Ezeken párosával is (tehát egy után kettőn) áthúzhatunk (kár, hogy az 5 páratlan szám). Vidáman nyugtázhatjuk, hogy újabb töltés jön.
Már megint egy normál szoba! Az áramot és a riasztókat nem árt kikerülni (creatúrának laszti). A fotel segítségével pattanjunk szekrenyovics másik oldalára. Itt egy ideig haladva lehet riasztót kerülgetni, és rendőrt nyírni. Aztán pénzszedés és áramkerülgetés közepette bemenni a liftbe.

Itt egy új zsaru! De most sem szakadék, sem áram nem keseríti a kinyírását. A riasztót jobb kikapcsolva hagyni, és baktatásunk közben előkerülő *CoPboyt* **(hmmmm)** likvidálni. Ládikó szekrényke mellé, *Hawk* a szekrény tetejére, majd a másik tetejjire (nem árt nekifutni... hacsak nem tetszett az előző szint...). A szembejövő fotelkécskén két pénzi-bénzi várja, hogy felvegyük (azon ne múljék). Ládát láda mellé, *Hawk*ot ládán túlra, zsarukat sírba, riasztót sehova. Szóval... az itt kuksoló moneyt is vegyük fel, majd be az ajtón!

Újabb szoba. Ládákon túl edzőcreatúrával és 3 egész (!) riasztóval. Ezeket nem árt átugrani, likvidálni és kikerülni. A fotelkék (kék fotelek) segítségivel mönnyünk átal a riösztün. Itt lehet rendőrt nyírni (van nélküle is elég) ! Majd ládákra fel, kötélen át, ládikókon át. Át az áramkák alatt, ellenségeket kinyírni, lyukon (?!!!???(be)a lift szivatás!!!).

Egy szép nagy teremben találjuk magunkat, egy rendőr és egy áramvető társaságában. A velük való kontaktust elkerülve menjünk tovább. Mindent elkerülve a terem végén két pénzzel, és egy „**Sforzá**"-val lettünk gazdagabbak (az utóbbit le kell fejelni)...

Nos, ez volt az első pálya. Még két ilyen van, t.m. (nem tollbamondás, hanem természetesen) több ellenféllel. Ezeket már az otthon sinylődő játékosokra bízzuk!

Jaj, majd' elfelejtettük az értékelést! A játék szuper kivitelezésű! Jó grafika, amináció és hang. Mi kell még???

Sir Beast

Ui: PAUSE: SHIFT LOCK. Itt látható az életek száma, eredmény, energia...

F-1 MANAGER



Simulmondo. Egy olasz cég. Olaszok. Ki más is csinálhatna egy ***Forma-1 menedzsert***, mint a 'száguldó cirkusz' legnagyobb imádói, az olaszok? Meg hát ez a cég amúgy is a különböző sportok menedzsereiről híres. Volt már tőlük ***kosárlabdamenedzser***, ***focimenedzser***, ***teniszmenedzser***, ***motormenedzser***, és még sorolhatnám. Nem meglepő, hogy egy ***F1-menedzsert*** is kiadtak. A játék elején kiválaszthatjuk, hogy egy sima futamot (**Circuito Unico**), vagy egy világbajnokságot (**Campionato**) játszunk, vagy esetleg egy régi, kimentett állást folytatunk. (**Caricamento** — ilyenkor egy háromjegyű számkódot kell beírnunk, ugyanazt, amit az állásmentéskor adtunk meg). Majd megválaszthatjuk, hogy egyedül (**Un. Giocatore**), vagy ketten (**Due. Giacatori**) versenyzünk. Ezek után kiválaszthatjuk a nekünk megfelelő versenyzőt, a következőképpen: A Joy fel-le húzásával mozoghatunk a nevek között. Jobbra húzáskor információt kapunk a versenyzőről:

Coraggio — bátorság
Abilita — képességek
Tattica — taktika
Costo — a versenyző ára

Ezen értékek maximuma az árat kivéve 10, minél nagyobb, annál jobb, és természetesen annál drágább is a pilóta. Ezután jön a motor kiválasztása. Ez ugyanúgy történik, mint az ember választása, csak az értékek mások:

Cilvaders — hengerek száma (8-12)
ValvesxCvl — szelepek száma (4 vagy 5)
Max.RMP — max. fordulatszám (10-14 ezer)
Costo — a motor ára

A motorválasztásnál a legalsó opció nem motor, hanem ezzel kerülhetünk be a szerkesztőrészbe. Ha egyik kész motor sem felel meg elvárásainknak, itt legyárthatjuk az igényeinknek megfelelőt. A **SET 'felnyíl'** illetve a **SET 'lenyíl'** ikonokkal mozoghatunk a tulajdonságok között, míg a + és — ikonokkal növelhetjük, ill. csökkenthetjük azok értékét. A **kérdőjel** ikon leteszteli a motort, az **OK**-val pedig megvásároljuk a szerkentyűt. A következőket állíthatjuk tetszés szerint (Csak a pénztárcánk szabhat határt a túl magas értékeknek):

Project Budget — tervezési költség
Test Budget — tesztelési költség
Material Quality — a nyersanyag minősége
Eletronic Parts — elektromos részek
Cylinders, Valves, Max.RMP. — (ld. feljebb)

Természetesen minél magasabbra állítunk egy adott értéket, annál többe kerül a motor. Teszteléskor a jobb alsó sarokban a lejendő motor egynéhány tulajdonsága jelenik meg:

Potenza — a motor ereje
Resist. — a motor ellenállása
Effettivo — a motor teljesítménye
Consumo — a motor fogyasztása
Surrisc — a motor felhevülése
Costo — a motor ára

Ezt egy tízes skálán mutatja a program. Az első három érték annál jobb, minél nagyobb, a következő kettőnek pedig minél kisebbnek kell lennie. Az ár 1 értéke a valós árban $3.000-t jelent. Vigyázzunk tehát, mert minimum $1.220.000-nak meg kell maradni! Ha nem marad, a karosszéria beállítása után kezdhetjük előről az ember és motorválasztást. Ezután jön a karosszéria-választás. Ez megint ugyanúgy történik, mint az eddigiek, de ugyancsak más értékekkel:

Telacio — a karosszéria fajtája
Aerodinam — légellenállás
Tenuta — nyújtottság
Rafferdam — hűtés minősége
Sicurezza — biztonság
Resistenza — ellenállás (rongálódással szemben)

A légellenállás kivételével mind annál jobb, minél nagyobb. Alul pedig megcsodálhatjuk a karosszéria képét (itt egyébként minimum $220.000-nak kell megmaradni). Ezután egy menüből kiválaszthatjuk a nekünk tetsző első- és hátsó vezetőszárnyakat, majd a színválasztás következik:
Ghiaccio — jégszín, *Porpora* — bíbor, *Rosso* — piros, *Azzuro* — türkiz, *Verde* — zöld, *Giallo* — sárga, *Avorio* — csontszín, *Rosa* — rózsa, *Blu C.* — világoskék, *Arancio* — narancs, *Grigio* — szürke, *Bianco* — fehér, *Verde s.* — világoszöld, *Blu* — kék.

Ezek után vásárolhatunk mérnököket (**Ingegnere**) és szerelőket (**Mechanici**), akik majd a kerékcserénél és a felkészítésnél jutnak (nagy) szerephez. Mindkettőből min. egyet venni kell, de ha többre is van pénzünk, inkább a szerelőket vegyük, mert minél több van belőlük, annál gyorsabb a kerékcsere. Az **ALTO**-val növelhetjük, míg a **TOGLI**-val csökkenthetjük a számukat. A **TEAM COMPLETATO**-val továbbléphetünk. Ekkor a program még egyszer megmutatja gépünk összesített adatait. Egyedüli új a **COSTO TOTALE**, ami a berendezések és az emberek összárát mutatja. Ekkor a **CONFERMA** választásával léphetünk tovább. Ha meggondolnánk magunkat, a **RIFARE** ikonra clickelve kezdhetjük előről az egészet. Ha ketten játszunk, akkor most a második játékos állíthatja be ugyanezeket, s csak azután jön a pálya kiválasztása. Ha egyedül, akkor rögtön. Egyébként már kezdettől fogva a képernyő felső részén láthatjuk a pénzünket (**Budget**), és azt, hogy éppen melyik játékos állítgat (Manager 1 vagy Manager 2). Világbajnokság esetén most csak megnézhetjük az éppen aktuális pályát, majd SPACE-re továbblépünk. Ha sima futamot megyünk, akkor szintén úgy választhatunk a pályák között, mint eddig. A tulajdonságok:

Stato — melyik országban van a pálya
Citta — melyik városban
Lung.giro — egy kör hosszúsága

Ha megtaláltuk a megfelelőt, akkor tűz, és máris töltődik az edzés. Itt beállíthatjuk a gumit (edzéshez csak D vagy E gumit használhatunk). Ha a pálya rövid, akkor célszerű az E gumit választani, mert az jobban szedi a kanyarokat, viszont hamarabb kopik, mint a D. Ezért hát hosszú pályához inkább a tartósabb D-t tegyük fel. Alul még beállíthatjuk a vezetőszárnyak (**Wings**) és a felfüggesztés (**Susperisions**) erősségét, amit mindenki kísérletezzen ki magának (*Rear*: hátsó, *Front*: első, *Inc*: növelés, *Deo*: csökkentés). Az **OK** választásával elkezdhetjük a qualificationt. Alul baloldalt a következőket láthatjuk:

RPMx100 — fordulatszám
Speed (km/h) — sebesség

A másik oldalon a fokozatokat, míg felül a versenyző nevét, köridejét, és az aktuális kör számát szemlélhetjük meg. Ha ketten játszunk, akkor most a másik fél jön, majd megkapjuk rajtfelállást, és helyezéstől függően pénzt is kapunk ($10.000—$250.000).
Ezután újra a gumibeállításhoz érkezünk, de most már a futamra kell kiválasztani a megfelelő kerekeket. Az A, B, és C gumik közül válogathatunk. A többi beállítás ugyanaz, viszont van egy jó tippünk a gumikhoz: a két elsőt 2-esre, a két hátsót pedig 1-esre állítsuk, így biztos, hogy nem fogunk bukni, és az autónk is jól megy majd. Az **OK**-ra menve indul a futam. Felbőgnek a motorok, a lámpa zöldre vált, elindul a verseny. Hatalmas kavarodás és káosz az első körben, majd szépen lecsendesülnek az események. A + és — ikonokkal növelhetjük/csökkenthetjük a sebességet, a **D** és **A** ikonokkal a turbo szintjét növelhetjük/csökkenthetjük, a **PIT**tel kimehetünk kerékcserére.
A boxban kiválaszthatjuk, hogy melyik kerekeket cseréljük le, majd az autóra menve nyomjuk meg a tűzgombot, és visszakerülünk a pályára. Az autónkra clickelve a következőket láthatjuk (sorban balról jobbra):

- hátsó kerekünk állapota
- sebváltónk állapota
- a motor hőmérséklete
- az üzemanyag mennyisége
- első kerekünk állapota

Legjobban a hőmérsékletre kell vigyázni. Ha túl magas, vegyünk lejjebb a gázból, ugyanis a hőmérséklet annál jobban nő, minél gyorsabban megyünk (ez logikus **(csak nem a Forma-1-ben)**). A guminkat a turbo eszi a legjobban, ezért ne nagyon használjuk azt. Így ugyanis nem kell kimenni kerékcserére, és egy csomó időt megtakarítunk. A sebváltóval és az üzemanyaggal nem kell sokat törődni, nekünk soha nem okoztak gondot.

A program üzenetei futam közben:

- xy Sorpassa yx: xy előzi yx-et
- xy Si ferma: xy kiesett
- xy Si ferma Box: xy kiállt a boxba
- xy Perde: xy-nak defektje van
- xy Guida La Gara: xy vezet
- xy Bruicail motore: xy-nak kigyulladt a motorja
- xy Na Qualche problem: xy-nak valami problémája van

Verseny közben néha bemutatják a pillanatnyi állást mutató táblát. A **POS** a helyezés, a **DRIVER** a versenyző neve, a **LAP** az aktuális kör száma, a **DISTANCE** pedig az időkülönbség. Ha valakinél a LAP felirat is fenn van, akkor az a versenyző le van körözve. Legfelül pedig azt láthatjuk, hogy ezen a pályán hány körös a verseny. Ha vége a futamnak, bemutatják az első hat versenyzőt, és kiosztják a pontokat (1.: 9p, 2.: 6p, 3.: 4p, 4.: 3p, 5.: 2p, 6.: 1p). Ezután, ha világbajnokságot játszunk, betöltődik az összesített állás, és kimenthetjük a játékot.

Ez a játék nagyon jó, az egyik legjobb ezen a gépen. Ha még nem lenne meg, szerezd be sürgősen! Köszönet Almási József nagytályai lakosnak, aki hasznos tippeivel elősegítette a leírás elkészülését.

SCORPIO

NORTH & SOUTH



Annyi szó esett már a program Amigás változatáról, hogy éppen itt az ideje a C64-esek figyelmét is felkelteni erre a nagyszerű programra. Az ***Infogrames*** lemezen és kazettán is megjelentette a gyári változatot, amely egy nagyon jól sikerült Amigás konverzió.

A készítők névsorának megtekintése közben trombita által keltett effekteket hallgathatunk (a háttérben meg az effektek kreálója dobálózik a hangszerével), de ez ne akadályozzon meg minket abban, hogy a tűzgombot megnyomjuk. Némi töltögetés után elénk tárul a főmenü:
Két oldalt egy sátor és egy szekér lógatja a lábát, középen pedig egy fényképészt láthatunk hátulnézetből. A nyíl alakú pointert a joystick segítségével irányíthatjuk (ha jól emlékszünk, akkor Port 2-vel). Jobb oldalon fönt a déli zászlót és benne egy figurát láthatunk (pontosabban egyelőre a szalag-egység-szerű valamit). A bal oldalon ugyanezt, csak a másik fél zászlójával. Ha a zászlóra clickelünk, akkor átvált szalagra és fordítva. Ezzel azt állíthatjuk, hogy ki irányítsa azt az oldalt (ha a zászló látszik, akkor a játékos, ha a szalag, akkor a gép fogja). A figurára clickelve állíthatjuk be az adott játékos szintjét (az akció-részek nehézségét befolyásolja, valamint csak stratégiai játék esetén erős hatással van a csaták lefolyására). A középen látható mezőben 5 képet és egy évszámot láthatunk. Az évszámra clickelve állíthatjuk a játék kezdési időpontját (ezzel különféle harci helyzeteket állíthatunk elő).

A felső sor képeinek jelentése (sorban):
- Az **indiánt** ábrázoló képpel azt állíthatjuk, hogy legyen-e indián (logikus, nem?). Az a jelentősége, hogy játék közben néha fogja magát, fölmegy a hegyekbe füstöt eregetni, majd lejön, és elhajítja a csatabárdját. Ha a csatabárd útjába kerül egy sereg, akkor annak búcsút mondhatunk.
- **Villám**: egy zivatarfelhő fog a játék alatt ide-oda mozogni a terepen. Ha alatta áll egy csapatunk, akkor azt abban a körben nem mozgathatjuk.
- **Hajó**: csapatokat szállít (ingyen) annak az oldalnak, amelyik elfoglalja azt az államot, amelyikben — mindig ugyanabban — kiköt (ez így bonyolultan hangzik, de a játékban világos lesz, hogy miről is van szó).

Az alsó sorban csak két téglalapot láthatunk. A jobb oldali azt jelzi, hogy joy-al vagy billentyűzettel játszunk (van még egy harmadik állása is: ha mind a két oldalon a zászló látszik — tehát két játékos van — akkor itt két joy látható). A bal oldalon lévőnek két állása van: Az egyik egy arcade gép előtt álló manust ábrázol, a másik pedig egy számítógép előtt ücsörgőt. Ha az első beállítás az érvényes, akkor az arcade-jeleneteket mi irányíthatjuk (így célszerű). Viszont, ha a másik beállítás az aktuális, akkor a gép lejátssza helyettünk automatikusan. Tehát logikus pl., hogy az erősebb csapat győz a csatában (a játékosok szintje azért közbeszól)... (Ha ügyesen tudjuk irányítani a csatákat, akkor akár gyengébb sereggel is miénk lehet a győzelem) A menüben egyébként minden beállítást ötletes zene kísér, ez azonban nemcsak a menüre vonatkozik, az egész játékban így van... Ha már mindent kedvünk szerint beállítottunk, akkor célbavehetjük a fényképész mellett álló GO feliratú táskát. (ferde hajlamúak, és akik röhögni akarnak, azok clickeljenek előbb a fényképész hátsó fertályára... hehe, jó vicc!) Ha megvolt a GO-s click, akkor végre némi töltögetés után elindul a banzáj (izé, a játék).
A töltés befejezése után egy jelentést láthatunk a harci helyzetről (minden évben más). Tűzgombra megláthatjuk a térképet. Ez a játék fő színtere. A játékban körönként (hónaponként) léphetünk minden sereggel egyet-egyet. Ha ebben a körben már nem akarunk lépni, akkor clickeljünk a pointerrel a dátumra: eltelik egy hónap, és az ellenfél lép (apropó: a dátum mellett az éppen soron következő fél zászlaja látható). Ha lépést halasztunk, és birtokunkban van legalább két vasútállomás, a vonat akkor is jár köztük! Ja, és még valami. Bizonyára már mindenki észrevette, hogy a pointernek egy kicsit furcsa a mozgása — államról államra ugrál —, tehát jó lesz hozzászokni...)
Ha a körben mi vagyunk soron, akkor azok az államok, ahol csapatunk tartózkodik, villogni kezdenek. Ekkor, ha ráclickelünk valamelyikre, akkor körben elkezdenek villogni azok a tartományok, ahová léphetünk. A következő esetek lehetségesek:

- Még egyszer arra az államra clickelünk, ahol a csapatunk áll, ekkor egy másik csapatot választhatunk.
- Olyan tartományra clickelünk, ahol ellenséges csapat áll, ekkor csata lesz (ha az elején úgy állítottuk be, akkor csak a kis kép fog megjelenni, de a csatatér képe nem töltődik be), és a győztes csapat állva marad.
- Olyan tartományra clickelünk, ahol ellenség által elfoglalt vasútállomás van, ekkor megjelenik az erőd kis képe, és nekünk kell elfoglalnunk, ha be van kapcsolva az arcade.
- Olyan tartományra clickelünk, ahol saját seregünk áll, ekkor a két csapat egyesül, tehát erősebb lesz (egyszerre max. három csapatot lehet összevonni, ha négyet akarnánk, akkor az a tartomány már meg sem jelenne a választhatók között).
- Olyan tartományra visszük a pointert, ahol egy bármilyen oldalon álló sereg áll, ekkor alul egy kis info-ablak jelenik meg, ahol láthatjuk a seregben lévő gyalogosok/lovasok/ágyúk számát.

Nézzük az akció-részeket.

- **Csata**: Betöltődik a csatamező képe a szembenálló seregekkel (ha egy seregben több katona, lovas, ágyú van, mint a default — a képernyőre csak 6 katona, 3 lovas és 1 ágyú fér ki —, akkor az még nem fog látszani, csak ha az ő látható csapatrészét már kiirtották).
Az aktuális csapatrészt fent egy kis mezőben láthatjuk. A csapatrészek között Északnál a '**Run/Stop**'-pal, Délnél pedig az '**F5**'-tel válogathatunk. Északnál a '**W**', Délnél pedig a (**fölnyíl**) fúj visszavonulót (ezután a csapat szépen lelép, és a térképen visszalép abba az államba, ahonnan idelépett). A joystick mozgásaihoz érdekes alakzatok tartoznak. Ezeket (és a billentyűs irányítást) nem írogatjuk le, mert hamar rá lehet jönni. Célszerű, ha mondjuk távolról megritkítjuk az ellenfelet a lövésekkel (de az sem rossz taktika, ha a hidat, már ha van, lelövöldözzük, és az ellenfél valóban meg fog lepődni, ha majd bőszen rohamozó csapatainak útjában egy szép kis szakadék tátong... Ja, ha lebombáztuk volna a hidat, és mégis át akarnánk menni, akkor az egyik pályán van egy vékony földcsík... nem véletlenül..., szóval a taktika lelövöldözni, majd egy lovasrohammal elsöpörni a maradékot. A gazda nélküli lovak néha mókás dolgokat művelnek... Az ágyú használatáról azért nem írok, mert kezelése egy kicsit nehézkes, szerintem a gyalogosok és egy lovasroham többet érnek (Az ágyúnál a teljes csík hossza értendő a teljes képernyőhossznak. Ennek segítségével már majdnem biztos a találat...)
- **Erődfoglalás**: Csak végig kell szaladnunk a pályán, és leöldösni/kikerülni az utunkba akadó tagokat (az előbbihez 4-5 kés is rendelkezésünkre áll) ... hmmm, nem túl bonyolult..., ha végigértünk, akkor diadalzene közepette felhúzzák (zuk) az új zászlót.
- **Vonatrablás**: Ahogy a CoV-ban is le volt írva, bár én még nem raboltam, szerintem teljesen felesleges... ja, egy megjegyzés: a mi vonatunk addig nem jár, amíg ellenséges tartomány van az útjában (hiába miénk két egymás melletti állomás).

Természetesen, ha az ellenfél végez valami támadó tevékenységet, akkor nekünk kell védekeznünk... Na, hát ez lenne röviden... Annyit még a harci taktikáról, hogy igyekezzünk minél több állomást és tartományt elfoglalni, mert a mi vonatunk annál több pénzt fog szállítani (öt zacskó kell egy új seregéhez, ami 6/3/1-es felállású)
A játék elején beállított nehezítések ellen védekezni nem tudunk, a hajó kikötési pontjában lévő tartományt célszerű elfoglalnunk, mert ez egy új csapattal gazdagít minket (négyhavonta jár, ha minden igaz).
A szóbanforgó tartomány pedig a jobb oldali legkisebb tartomány felett van. A nehézségi fokozat beállítása hatással van az ellenfél összes cselekedeteire, pl. a csatában gyorsan elkezd lövöldözni, tehát a játék egyre élvezetesebb lesz. Ha a játék véget ért, akkor egy képet láthatunk magunkról (családi körben, vagy a csatatéren kimúlva, izé, öööö... meghalva), és fönt egy scrollban összegezve láthatjuk ténykedésünk eredményét, valamint néhány jó tanácsot a jövőre nézve (érdemes lefordítgatni!)
Ha pl. nyerünk, akkor a következő lehet:
„Jó munka volt, százados! A déliek megverésével X hónap alatt pontot tettél ennek a véres háborúnak a végére. Itt az idő, hogy hazatérj, és Amerikát újra a szabadság országává tedd!"
Hát, ennyit tudtunk összehozni az *North and South*-ról, szerintünk a grafikai kivitelezés elég látványos, és a harci jelenetek sem lettek annyira rosszak... Mindent egybevetve: ha szereted a látványos és egyszerűen kezelhető stratégiákat, akkor vedd fel! Érdemes...

• Pándi Zsolt

Ultima® VI



Úgy szerettük volna, hogy most letudjuk a VI. részt, de a térképek látványa arra késztetett bennünket, hogy azt mégis csak legközelebb...

Addig is némi HELP, a következő bontásban:
Kör v. Szint, alatta **VARÁZSLAT**: *Megidézési Neve*, hatása — ÖSSZETEVŐK.

The 5th Cirlce

ENERGY FIELD: *In Sact Grav*, egy energiafalat hozhatunk létre — MANDRAKE ROOT, SPIDER'S SILK, BLACK PEARL.
EXPLOSION: *Vas Por Flam*, erőteljes robbantást csinálhatunk a kijelölt hely körzetében, több karakterre hathat **(csapatunkra nem árt ezért vigyázni!)** — MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH, BLACK PEARL, BLOOD MOSS.
INSECT SWARM: *Kal Bet Xen*, egy rovarcsapat harcol az oldalunkon, de nem éppen nagy erőkkel... — BLOOD MOSS, SPIDER'S SILK, SULFUROUS ASH.
INVISIBILITY: *Sanct Lor*, akire rávarázsoljuk, egy ideig láthatatlan lesz. Nem árt pl. a harcban, a legyengült karaktereknél — NIGHTSADE, BLOOD MOSS.
LIGHTING: *Ort Grav*, az ellenfél tökéletesen fel lesz „villanyozva", mikor egy ilyen effekt megsuhintja; megfelel a LIGHTWAND lövedékének — BLACK PEARL, MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH.
PARALYZE: *An Xen Por*, megbénítja az ellenfelet egy időre **(lehet csapkodni, anélkül, hogy visszaütne... Kis Hazánkban ez megteszik páran, csak ott nem holmi varázslással érik el az eredményt)** — SPIDER'S SILK, SULFUROUSH ASH, NIGHTSADE BLACK PEARL.
PICKPOCKET: *Por Ylem*, majdrájöttökvagynem?! Na iO!, a célpont cuccából el lehet venni egy stuffot — BLOOD MOSS, SPIDER'S SILK, NIGHTSADE.
REVEAL: *An Sact Lor*, láthatatlanság visszaállítása láthatóvá — SPIDER'S SILK, NIGHTSADE, MANDRAKE ROOT.
SEANCE: *Kal Mani Corp*, képesek leszünk beszélni a halottakkal, mint az élőkkel — BLOOD MOSS, MANDRAKE ROOT, NIGHTSHADE, SPIDER'S SILK, SULFUROUS ASH.
X-RAY: *Wis Ylem*, átláthatunk a falakon és akadályokon — MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH.

The 6th Circle

CHARM: *An Xen Ex*, a kiválasztott „célpont" beáll a varázsló mellé — BLACK PEARL, NIGHTSHADE, SPIDER'S SILK.
CLONE: *In Quas Xen*, egy "másolatot" gyárthatunk valakiből, aki viszont nem irányítható — SULFUROUS ASH, SPIDER'S SILK, BLOOD MOSS, GINSENG, NIGHTSHADE, MANDRAKE ROOT.
CONFUSE: *Vas Quas*, összezavarja a szembenálló csoportot — MANDRAKE ROOT, NIGHTSHADE.
FLAME WIND: *Flam Hur*, tűzvihar indul a csapatunk irányából — SULFUROUS ASH, BLOOD MOSS, MANDRAKE ROOT.
HAIL STORM: *Kal Des Ylem*, jégvihart bocsát az ellenfélre és környezetére — BLOOD MOSS, BLACK PEARL, MANDRAKE ROOT.
MASS PROTECT: növeli a páncélzat hatékonyságát és a bátorságot, intelligenciát, nagy kiterjedésben. Gyakorlatilag arról van szó, hogy pl. tök nyugisan bele lehet gyalogolni a különféle ártalmas mezőkbe (FIRE, POISON, ENERGY...) is — SULFUROUS ASH, GINSENG, GARLIC, MANDRAKE ROOT.
NEGATE MAGIC: *An Ort*, átmenetileg megakadályozza a varázslatokat és mágiákat — GARLIC, MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH.
POISON WIND: *Nox Hur*, a csapat irányából egy mérgező gázokból álló vihar indul az ellenfélnek — NIGHTSHADE, SULFUROUS ASH, BLOOD MOSS.
REPLICATE: *In Quas Ylem*, megduplázhatunk egy szimpla tárgyat — SULFUROUS ASH, SPIDER'S SILK, BLOOD MOSS, GINSENG, NIGHTSHADE.
WEB: *In Des Por*, behálózhatunk egy (ellenséges) csoportot **(csak nem női nemű egyedekből áll az a *bizonyos* csoport?!)**, megbénítva egy ideig az ellenfeleket — SPIDER'S SILK.

The 7th Circle

CHAIN BOLT: *Vas Ort Grav*, veszélyes energia-vesszőt lőhetünk valakibe — BLACK PEARL, MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH, BLOOD MOSS.
ENCHANT: *In Ort Ylem*, speciális (mágikus) tárgyakat feltölt mágikus energiával — SPIDER'S SILK, MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH.
ENERGY WIND: *Grav Hur*, az irányunkból egy energia-vihar kerekedik... egészen addig, míg bele nem ütközik valakibe /-kibe, ott aztán puff! — MANDRAKE ROOT, NIGHTSHADE, SULFUROUS ASH, BLOOD MOSS.
FEAR: *Quas Corp*, minden gonosz lény elmenekül a varázsálat hatására — NIGHTSHADE, MANDRAKE ROOT, GARLIC.
GATE TRAVEL: *Vas Rel Por*, teleportálás a holdfázisoknak megfelelően — SULFUROUS ASH, BLACK PEARL, MANDRAKE ROOT.
KILL: *In Corp*, egy ellenfél megölése — BLACK PEARL, NIGHTSHADE, SULFUROUS ASH.
MASS CURSE: *Vas An Sanct*, legyengíti a páncélzatot, a bátorság és az intelligencia szintjét csökkenti; nem árt vigyázni arra, hogy a saját csapatunk ne kerüljön a hatása alá... — SULFUROUS ASH, NIGHTSHADE, GARLIC, MANDRAKE ROOT.
MASS INVISIBILITY: *Vas Sanct Lor*, az egész csapatot láthatalanná tesszük, itt meg arra kell vigyázni, hogy az ellenfél NE kerüljön a hatása alá... — MANDRAKE ROOT, NIGHTSHADE, BLOOD MOSS, BLACK PEARL.
WING STRIKE: *Kal Ort Xen*, energiateljes varázslat az ellenfélre — BLOOD MOSS, SPIDER'S SILK, MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH.
WIZARD EYE: *Por Ort Wis*, a sötétségben is láthat a varázsló — BLOOD MOSS, NIGHTSHADE, MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH, BLACK PEARL, SPIDER'S SILK.

The 8th Circle

DEATH WIND: *Corp Hur*, a csapat irányából halálos szél indul... **(rossz az, aki rosszra gondol!)** — MANDRAKE ROOT, NIGHTSHADE, SULFUROUS ASH, BLOOD MOOS.
ECLIPSE: *Vas An Lor*, rövid időre a holdak elállják a napsugár útját (=Napfogyatkozás) — MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH, NIGHTSHADE, GARLIC, BLOOD MOSS.
MASS CHARM: *Vas An Xen Ex*, a közeli ellenfeleket „beszervezi" a varázsló mellé — BLACK PEARL, NIGHTSHADE, SPIDER'S SILK, MANDRAKE ROOT.
MASS KILL: *Vas Corp*, minden közelben lévő lényt ellát halálos nyílvesszőkkel — BLACK PEARL, NIGHTSHADE, MANDRAKE ROOT, SULFUROUS ASH.
RESURRECT: *In Mani Corp*, feléleszti a halott lényt — GARLIC, GINSENG, SPIDER'S SILK, SULFUROUS ASH, BLOOD MOSS, MANDRAKE ROOT.
SLIME: *Vas Rel Xen*, minden gonosz teremtmény nyálkává válik **(szép utcáink tele lehetnek/-tek ellenségekkel)** — BLOOD MOSS, NIGHTSHADE, MANDRAKE ROOT.
SUMMONS: *Kal Xen Corp*, egy démont hívhatunk segítségül a földalatti világból, eléggé aktív lesz a harcban... — MANDRAKE ROOT, GARLIC, BLOOD MOSS, SPIDER'S SILK.
TIME STOP: *An Tym*, átmenetileg megáll az idő, amíg a varázsló nem fOlltatja a kóricálást — MANDRAKE ROOT, GARLIC, BLOOD MOSS.
TREMOR: *Vas Por Ylem*, szép kis földrengést csinál, a közelben lévőknek eléggé háborogni fog a gyomruk **(ilyenkor kell tovább inni...)** — BLOOD MOSS, SULFUROUS ASH, MANDRAKE ROOT.

...szóval legutóbb ott tartottunk, hogy megszereztük a **Rune Of Honesty**-t. A hozzá tartozó szentély **MOONGLOW**-tól *északra* lesz — **Shrine Of Honesty**, szépen csattogjunk oda, a mantra: **AHM**. Nnna, ezzel teljesítettük is a játék... első részét. Meg kell keresni **Zoltan**-t, **BRITANNIA**-ban, a **Blue Boar**-ban található meg. Elmondja, hogy az emléktábla hiányzó részét a kalózok lopták el. Természetesen ő is elküld... **BUCCANEER'S DEN**-hez.

Hát ennyi erre a hónapra, sajnos legközelebb sem menekültök meg tőlem és az *ULTIMA VI*-tól!

• *JAHNY (Mr.Aceface, Xinó, stb.)*

Lands of Lore



Most legalább megmutathatta a ***WESTWOOD***, hogy mit is tud RPG-ben ***SSI*** kapcsolatok nélkül! Senki sem félt persze attól, hogy túl nagy bukás kerekedhetne a dologból, és valóban, a ***WESTWOOD*** (***Virgin***-suskával segítve) mindent megtett a jó végeredményért.
A gonosz *Juli* néni ismét megtalált egyet darabkát az **Alvilági Maszk**ból (a **NETHER MASK**-et fordítottuk ennek, a szösz tudja, mire jó, meg hogy maga a gyűrű-e az, vagy csak a gyűrűben lévő kő egy darabkája a **NAGY ALVILÁGI MASZKNAK**). Boszi néni hatalma hihetetlenül megnőtt: azzá válik, amivé és amikor akar. *Richard* király a **gladstone**-i várban már tudja a megoldást: kell keresni egy bajnokot. Négyen jelentkeznek, mindegyik a maga erősségével és gyengéivel, kivéve *Konrad*ot. *Ak'shel* varázsképességei meggyőzőek, *Micheal*nek az ereje és a fekete *Pontiac* autója, *Kieran* nagyon gyorsan tud újból vágni, míg *Konrad* az egyenlőséget szereti, mindenből egyenlően jó. Azt, hogy ki kit választ, az Olvasóra bízzuk, nem lesz sok hatással a játék véghezvitelére. Mi *Konrad* mellett tettük le voksunkat.
Szeretnénk ezt most egy részben befejezni, emiatt ne várjatok túl sok mesét. A kezelést is röviden, nem lehet rá túl sok szót vesztegetni:
A tárgyak felvétele/letétele/használata a legegyszerűbb módon történik, szintúgy a cuccok egymáson **USE**-olása (csak ha felvehető a két tárgy, akkor legalább az egyiknek a tárgyszalagon van a helye). Bal oldalt fent majd később megjelenik a **varázslatlista**, ahonnan kiválaszthatjuk az ellövendő mágiát, jobbra fent meg spéci cuccok lesznek: **lámpa** (rákattogtatva megtudhatod, hogy mennyire van tele: FULL -> EMPTY), az **iránytű**, a **pénzeszsák** és a **Mágikus Atlasz**. Ezt az **atlaszt** érdemes jobban megvizsgálni (de mint mondtuk, csak később kapjuk meg). Hmm, nemcsak az ***EOB*** tapasztalatait használták fel, hanem megtetszett nekik az ***Ultima Underworld***ös ötlet is, az automatikus térképezés. Előny. Ez jóval nagyobb méretű helyet derít fel azzal, hogy odalépünk, azonkívül maradt a szigorú dungeon-elrendezés, a kettő együtt pedig annyira megkönnyíti a dolgot, hogy csak két helyről adtunk térképet, mert a maradék 32-ért kár lenne a lap, ugyanis tökéletesen elegendő a **Varázsatlasz**. A titkos átjárókról és rejtett gombokról, kapcsolókról mindig külön szólunk, noha a gép is berajzolja őket. Így a legbiztosabb.



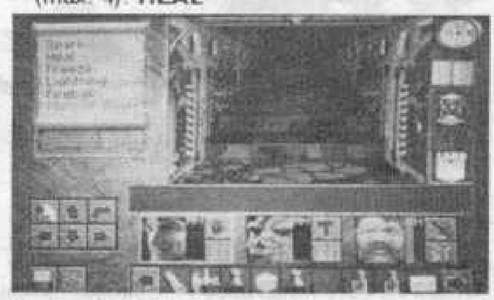
Ha egy fizimiskára clickelünk, sok újdonság bukkan elő meglovagolván az elektronokat. Láthatjuk a fickó körvonalait, sok új helyet, ahova az odaillő tárgyakat pakolhatjuk, és három csíkot három felirat mellett. Mi több, a csíkok után áll egy-egy szám is ácsorog, ez karakterünk szintjeit mutatja az adott anyagban. Ha a csík eléri a túlsó véget, abban az osztályban szintet lép a fazon. *Harcos*ként lépni egyszerű, főleg a játék első szakaszaiban lesz rá lehetőség, mert ehhez csak ütögetni kell az ellenfelet. Jóval kevesebbszer lesz példa arra, hogy mint *tolvaj* lépünk előre, ebben vagy kézben lévő tárgyak elhajítása, vagy bezárt ládák kinyitása fog segíteni. A *varázsló*val lépéshez naturellement varázsbuborékokat kell fújni. Minden egyes szintlépéssel nő a *HP* és a *MP* maximuma. A *HP* és a *MP* magyarázata nem hinnénk, hogy szükséges. Ütni a karakter kezében (*Baccata* esetében kezeiben) lévő fegyverrel a rúna-szerű rajz fölötti gombbal lehet, varázsolni meg a rúna-szerű rajzzal. A megfelelő varázslat kiválasztása után nyomjuk be, utána megadhatjuk, hogy mekkora legyen az erőssége. A játék kezdetén csak egy varázslatunk van, így ekkor még nem tudunk válogatni, de a végére már akár 7 is rendelkezésünkre állhat. Imhol a varázslatok, majd a táblázatban erősség szerinti *MP*-fogyasztásuk:

- **SPARK**: Kezdetben is van. Az erősségtől függő darab elektromos szikra pattan az ellenfél altelére. Egyes erősség esetén egy, és így tovább a négyesig.
- **HEAL**: Gyógyítás. Az egyes és kettes erősséget annyiszor használhatjuk, ameddig futja a *MP*-ból, de a hármas és négyes esetében egymás utáni **HEAL**eknek nincs hatása. A hármas erejű már a mérgezést is semlegesíti, a négyes pedig mindenkin gyógyít egyformán. Annyi még az előnye a természetes gyógyulással szemben, hogy a hullára vertet is visszahozza, még akkor is, ha csak az egyes erejűt tudjuk. Az első kb. 20 *HP*-t gyógyít, a második 40-50-t, a harmadik és negyedik 50 felett, változó értékben.
- **FREEZE**: Fagylaltgatás. A mocsárban párszor muszáj lesz használni. Azonkívül ez az első megszerezhető varázslat, ami már területre, vagy több szörnyre is hat. A kettes és hármas erejű hóvihart is támaszt, a négyessel pedig egy jó időre elzárhatunk bizonyos utakat (de hamarosan felolvad).
- **LIGHTNING**: Szokásos. Minden egyes erősséggel más látvány és hang.
- **FIREBALL**: Az abszolút ismeretlen varázslat. Hármas erősségig darabonként jönnek a kis tűzgolyók, míg négyesnél négy helyett két nagyobb jön.
- **HAND OF FATE (nocsak, nocsak, Kyrandia 2 reklám?)**: Szemeinket bűnbocsánatért esedezve a hatalmas égre emeljük, mert meg kell hogy fosszuk a CoV olvasóit ettől a varázslattól. Valahol meg lehet találni, az biztos, de hogy mégis merre? Negyedik fokozatának hatása megegyezik az **ACE OF DOMINION**nel.
- **MIST OF DOOM**: Ah, halálvarázs. Külön hatás minden egyes erősséghez. A negyedik fokozatát csak *Scotia* bírja ki. Az **ACE OF OBLIVION** kártya hatása ugyanaz, mint a negyedik fokozaté.

Varázslat	*I*	*II*	*III*	*IV*
SPARK	5	10	15	25
HEAL	5	10	25	60
FREEZE	8	15	30	80
LIGHTNING	25	30	50	100
FIREBALL	20	35	65	100
MIST OF DOOM	30	60	90	150

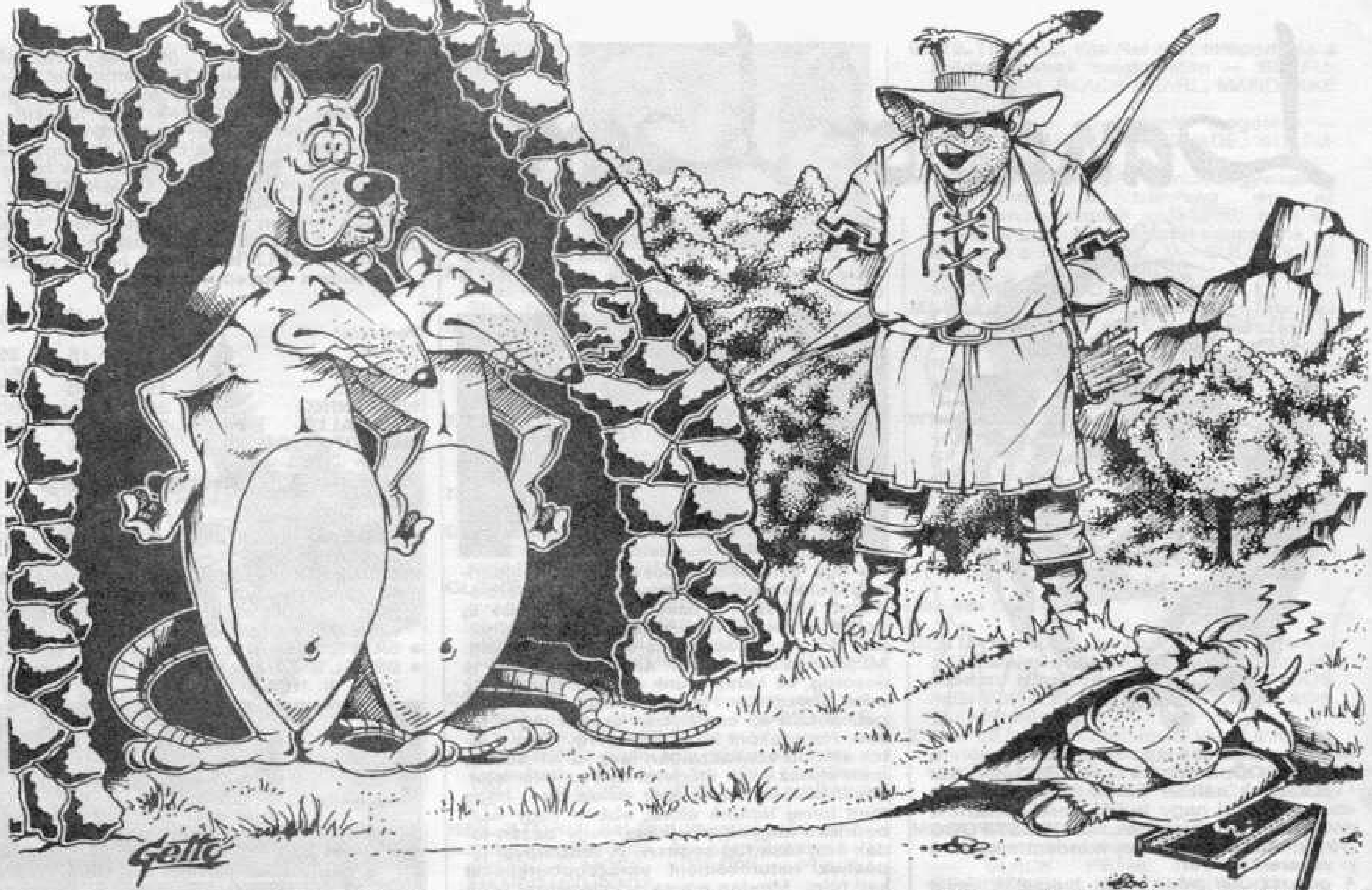
Egy kicsit még a hétköznapi tárgyakról:

Gyógyítás
- **ALOE**: az ismert álóé, valamennyit segít a sebeken
- **GINSENG**: méregteleníti a szervezetet, és még gyógyít is valamennyit. Amíg nem tudjuk a III. erősségű **HEAL**t, szerezzünk be belőle minél többet.
- **SALVE**: gyógyír, szép piros
- **BEZEL'S CUP**: ahány kő, annyi szokás (max. 4). **HEAL**



*Varázslatok*kal telitömködött:
- **SWARM**: a varázslat szó egy kicsit erős rá, mindössze annyit csinál, hogy hozzá lehet vágni az ellenfélhez, mire a sok bogár jól összeszúrkálja azt.
- **BEZEL'S CUP**: miért is ne? Mondhatjuk azt is, hogy egy **HEAL** van benne. Ahány kő, annyi szokás.
- **BANNON'S RESERVE**: szép kék, visszanyomja a *MP*-t
- **EBONY WAND**: sok **SWARM**ot lehet belőle előhívni
- **WAND OF LIGHTNING**: ebből meg villámokat (az erősségük a használattól egyre jobban csökken)
- **WAND OF FIREBALL**: mint az előbbi, tűzgalacsinokkal
- **DEATH WAND**: lásd **WAND OF LIGHTNING**, csak **MIST OF DOOM**-mal
- **ACE OF INFINITY**: ua, mint a **BANNON'S RESERVE**, csak ez maxig viszi
- **ACE OF OBLIVION**: mint egy IV. erősségű **MIST OF DOOM**
- **ACE OF DOMINION**: mint 1 IV. erősségű **HAND OF FATE**
- **VAEL'S CUBE**: varázslat-semlegesítő hatású (*Scotia* kerítései és szellem-lovagjai ellen)
- **GUARDIAN**: egy csapásába majd belehal az ellenfél

Fegyverek
A fegyverek erősségét úgy a legjobb megnézni, ha betesszük a karakter kezébe, majd megnézzük, hogy mennyivel változott a *MIGHT* értéke. Vannak olyan esetek is, amikor a *MIGHT* nem valami jó értékben változott, de a fegyver attól még kitűnő. Ez legjobban a fegyverért kínált árból ítélhető meg. Pár gyilok arra is képes, hogy a *PROTECTION*t növelje. Ilyen az összesfajta **RAPIER**, meg a **DAGGER „RIPOSTE"**.



Legerősebbek a **HALBERD**-ek mágia nélkül. Lőfegyverek is ismeretesek, **BOW**, **CROSSBOW**, **ARBALEST**. Közöljük a mi általunk kiválasztott legjobb fegyvereket, amivel *Skócia* ellen ugrottunk? Mivel három emberrel ment, azok közül az egyik kettőt is tudott egyszerre kezelni. Íme a négy általunk klassznak ítélt cséphadaró:

WESTWOOD STICK: nehezen találunk vele, de sikeres ütés esetén 1000 HP-t visz le róla

HALBERD „DEATH'S HAND"
GREAT SWORD „JUSTICE"
GREAT MAUL „THUNDER"

Védelem
Vértek, karvédők, pajzsok, sisakok és csizmák. A legjobbak:
AEGIS PLATE, **BRACERS OF DEFENSE** (né, maradt azért valami az *EOB*ekből), **DWARVEN KITE**, **AEGIS GREAT HELM**, **DWARVISH BOOTS**

Ideje belekezdeni a játékba:
Az őr elmondja, hogy már várnak ránk a trónszobában, siessünk. Az aranyszínű ajtó mögött a király, tanácsadója és udvari mágusnője tanakodnak azon, hogy mit is lehetne tenni. Bár egyedül a király borúlátó, azért minket felfogadnak: meg kell szereznünk az **Igazság Rubinját**, mert a király gyűrűjével együtt hatástalaníthatja az **Alvilági Maszk**ot. Egy írást kapunk, amely feljogosít a királyságbeli közlekedési járművek ingyenes használatára. Még a királytól kapunk egy kulcsot a könyvtárba és elmondja, hogy a **Rubin** a **Délvidék**en, *Roland* házában van. Az írást *Geron* adja, keressük fel az irodájában, tegyük el. Amíg itt vagyunk, vegyük magunkhoz a **Varázsatlaszt** a könyvtárból. A várban *Geron*on, a könyvtáron és a trónszobán kívül még két helyre érdemes elnézni: *Victor*hoz, a fegyverkovácshoz és a gyógyfűvész *Natalia*hoz. *Victor* nagyon kedvesnek néz ki, nem? Ha tudnánk... Ki a palotából.

Geron beszélt egy *Timothy* nevű ipséről, aki biztosan segít majd. Járjunk egyet az erdőben! Az északnyugati csücsökben egy vaddisznó fog ránkrontani, onnan délre pedig egy bandita (akit csak megtámadni lehet). *Draracle* barlangjába bejáratot egyelőre nem lelünk, onnan nem messze, délebbre van egy pár felvételre érdemes tárgy.
Keressünk keletre egy másik barlangot, amit két bandita őriz. Sikerüljön lenyomnunk őket, aztán futhatunk is be. Első állomás a jobb felső sarokban lévő lámpa legyen, aminek segítségével már jobban látunk a sötétített helyeken is. Egy megszaggatott ingen és egy tőrön kívül a jól ismert taposókra is ráismerhetünk. Szedjük le az egyikről a követ, a másikra meg tegyünk két tárgyat (sokszor az sem mindegy a játékban, hogy egy platóra hány dolog nehezedik), és máris új ajtót találhatunk. A bal felső sarokban pénz, a zsákutcának tűnő folyosón pedig két rejtett gomb, mind a két oldalon. Benyomásuk után az a benyomásunk, hogy egy újabb gomb bukkan elő a harmadik falon. Egy láda! De kulcs is kellene. Keressünk akkor egy fali bemélyedést is (a továbbiakban végig NICHE-ként utalunk az ilyenekre). A kulcs megvan, a ládában egy zárnyitó-készlet, 10 ezüstkorona, egy szablya és egy **Bezel pohár**.
Az erdőben menjünk délre, a házhoz. A néninek elmondjuk problémánkat, mire elkéri az igazoló papirost. Hajókázzunk tova.
A délvidéki hajóállomáson kiderül, hogy a papírt többször nem használhatjuk fel, visszafelé már fizetnünk kell. Az majd később... Most keressük meg a **Szürke Sas**hoz címzett fogadót. *Timothy* éppen a fogadóstól kunyerál még hitelre egy kevés almalevet, kattantsunk rá egy embereset, és megígéri, hogy megvár minket a fogadó előtt. Kukkantsunk be a slozi-forma helyiségbe (bár nem valószínű, hogy egy fogadóban az ilyet komolyan gondolták, amíg fel nem találják a vízöblítéses budit), egy tag bátorságunkért iránytűvel ajándékoz meg. Lépjünk ki, *Timothy* csatlakozik.

Az erdőben *Buck Rogers* nevű barátunkat is felkereshetjük, aki, miután újból hibernálódott, egy kicsit sokat aludt, és a végén egy nagyon-nagyon-nagyon távoli galaxisban kötött ki. Mit tehetett volna, befészkelte magát a délvidéki erdők egy megüresedett kunyhójába, és az arra tévedő kalandoroknak árul íjakat, pajzsokat és szandált. Megjegyzés, hogy fürödni azóta már elfelejtett, meg a patak is igen messze van.

A **Szürke Sas**tól délebbre egy sorral különös, sárga hüllő fogja ránkölteni foltos nyelvét. Azon kívül, hogy mindenféle fegyverünk ráragadhat, rosszabb esetben meg is rongálja. Mielőtt nekiállnánk verni, nem árt menteni. Ideje elindulni a **Rubinért**, *Roland* házába.

*Ork*szag és füst! *Roland* háza romokban. Odabent harcoljunk végig minden termet, pihenni úgy pihenjünk, hogy magunkra zárjuk a terembe vezető ajtót. A középső, észak felé néző helyen papirosokat égettek, de egyet még megmenthetünk. Nem sok értelmét találtuk. A legnyugatibb teremben van az *ork*ok vezetője. Leállhatunk egyet csetepatálni, jutalmunk 6 *korona* és egy balta (**„Uralkodás"**) lesz. A balta nem kifejezetten jó a buzogány helyett (ekkor még valószínűleg buzogányunk van). Gyorsabb, ha blöffölünk, így minden harc nélkül elmennek. Valami gyanús van a *nyugati* falon: innen nyílik a bejárat *Roland* rejtekhelyére. És valóban! *Roland* ott fekszik vérbe fagyva. Utolsó szavai: a **Rubin**t ellopták... Ezután még szemmel láthatólag azt akarta mondani, hogy nyugodtan raboljuk ki a házát, amit itt találunk, a mienk. Sokszáz korona és egy szablya.



Vissza is mehetünk északra. Az út így már nem lesz ingyenes, kétszáz ezüstkoronánk bánja. Fussunk vissza **Gladstone**-ba, be a trónterembe. Jé, az ott a gonosz *Skócia*! A boszi épp a királyt boszigatja, de *Dawn* se rest, és a végén mégis megmenti a görbe karmoktól. A lényeg az, hogy egy kicsit azért megmérgezte, ezért egy koporsóba zárták, amíg nem szerezzük be az elixírt. Az elixír receptjét *Draracle* adja majd meg, akihez *Baccata* fog elkísérni, *Timothy*-ra addig szükség lesz a várban. Végre megkapjuk a **HEAL** varázslatot (észveszejtő animációk!). Menjünk el *Draracle* barlangjához, *Baccata* kinyitja a bejáratot. Itt egy kicsit sűrítjük az eseményeket:

1.szint: Kezdetnek kétlábon járó patkányok, hosszú-hosszú karmokkal. A sötétebb színű egyedek még meg is mérgezhetnek. Egy helyen 5-6 kutyafejű, köpenyes figura áll az utunkba, akik botokkal verekednek. Egy kosfejes kapcsoló, majd egy út vezet tovább, ahol a padló tele van lukakkal. Essünk le először, így egy szarvas hüllőhöz kerülünk, aki hálókat is fonogat. Nyomjuk le, majd induljunk északra, a gubóterembe. Az egyik gubóból kibogozza magát *Lora*, akit a *Draracle*-hez küldtek a falujából, mint szolgálót. Magas szintű tolvaj. Induljunk vissza, a gubóteremtől délre keressünk egy elrejtett gombot, amit megnyomva egy létra kerül lámpavilágra, vissza az első szintre. Itt van valahol egy kalapács is.
Megint a lukakhoz. Itt mind a három színes gombot nyomjuk be, a vermek eltűnnek. Tovább. Egy taposó egy ajtó mellett, ha rálépünk, a már említett kutyafejű tatárok rohamoznak. Tovább keletre. A taposóra tegyünk valamit, amit ott is hagyhatunk, majd fussunk vissza, mert csillagokat fogunk látni a fájdalomtól (dobócsillagokat). A keleti helyiségben a patkányokon kívül a zöld smaragdszem érdekes, meg egy omladozó fal. Az omladozó falakat mindig ki lehet bontani, de csak ha a kalapács (**SLEDGE** vagy **MAUL**) kéznél van. Meg is találhatjuk a lefelé vezető vermet (kapcsolót be).

2.szint: Két fontos láda van, a nyugatiból a zafírszem kell mindenképpen, a keletiből pedig az ezüstkehely. Továbbjutni úgy lehet egy helyen, hogy a „vak" sárkány-reliefbe belenyomjuk a zafírt és a smaragdot. Lesz egy vermes hely is, tapasztaltabb *EOB* pléjöröknek nem gond: követ kell dobni, hogy kikapcsoljon, és egy agyonhasznált kulcs is birtokunkba kerülhet (**WORN KEY**). A keletibb ládában van egy **Fagyasztás** varázslatot tartalmazó tekercs is, ha használjuk, megjelenik a baloldali listán. Mehetünk a harmadik szintre (barlangi emberek és a mérgesebb patkányok lakják).

3.szint: Déli irányban egy rejtett gomb használata után megjelenő niche-ben is van egy **Fagyasztás**, igaz, semmivel nem jobb a kettő darab, mint az egy, mert max. eladni lehet (ha kipróbálja valaki). Most nézzünk el a keleti irányba, a kulcslyukba nyomjuk be az agyonhasznált kulcsunkat. A fal bezáródik mögöttünk. Nemsokára megnézhetjük, hogy is néz ki egy illúzió-verem. Vegyük fel az üres üveget, csak visszaváltják majd valahol. A titkos fal mögött a már megismert szövőhüllők dorombolnak. A piros zártól nyugatra van egy láda, amiben többek között a zárhoz tartozó kulcs is benne van. Az ajtót kinyitva egy újabb niche-hez is lehet szerencsénk, de a lejáratot is meglelhetjük a negyedik szintre (szúnyogos hely).

4.szint: Telis-tele van olyan helyekkel, ahol hamar belerohanhatunk egy vagy több száguldó tűzballonba. Nyugatra egy láda, nem túl hasznos tartalommal. Gyenge fal dél felé, ugorjunk előre, aztán félre, mert jön a **fireball**. Egy olyan termet keressünk, ahol egy savcsiga trutyizik. Nyomjuk le azt, majd egy gombot a falon, de jaj! Egy tűzlabda belénk is csapott. Félre sem árt ugrani... Akkor vissza, és repedések jelentek meg a falon! Nosza, kapjuk elő a kis kalimpácsunkat, és adjunk neki. Máris miénk a láda tartalma. Találhatunk még pár ezüstkoronát egy niche-ben és még több tűzgolyót a képünkben. Hamarosan egy új feljáróra lelünk a harmadik szintre, ami persze új helyre is vezet. Onnan megint egy lejárat, és már bent is vagyunk a hatalmas *Draracle*-nél. A negyedik szinten lévő savcsigákkal arra kell vigyázni (meg minden savat használó kreatúránál), hogy ne szedje szét a páncélunkat.

Pirospozsgás ember (?), pampogó szolgával. A csaj le is dekkol, nekünk meg kell adnunk egy ajándékot ahhoz, hogy jósolhasson a király meggyógyulásáról. Klikk egy képre, és nyomjuk be mondjuk az ezüstserleget a lukba. Ok, már mondja is a dolgot:
Tybal elixírjére lesz szükségünk (na, ki emlékszik egy másik *Tybal*re, aki véletlenül két l-lel írta a nevét és az ***Ultima UW #1***-ben gonoszkodott?), előállítása csak egy ősi, fehér toronyban lehetséges. A hozzávalók:

- 1 kg az ellenséged kedvességéből
- 1 csipet a halálos mélységből
- 1 méter olyan ellenfél legyőzése, akinek húsa sosem élt
- 1 liter por anyánk szívéből

Ki hitte volna, hogy azonnal világos választ ad, számlával együtt? No problem. Ki. Mászkáljunk vissza a várba. Az erdő tele van *ork*okkal. Furcsa, nem? Az egyik általunk legyilkolt *ork*nál pedig olyan pénztárca van, amire rá van írva, hogy *TIMOTHY RULES*. Hm, hogy kerül ez egy ilyen koszos manópofához? Jé, nem *Timothy* ül ott, felrajzszögezve egy öreg tölgyre? Bugybugy, serken a vére, **Gladstone** meg elesett a **Setét Sereg** csapásaitól. *Richard* testét napá, hogy elvitték. Keressük a tanácsot! Átmentek **Opinerdő**be. A tavon esetleg a tengerészeti vállalatnál lelhetünk hajót, de amint odaérünk, egy vigyor eleresztése mellett hagyhatjuk a fenébe. Akkor fojtsuk bele magunkat a tóba. Szerencsénkre *Victor* kiugrik a bokorból, és egy hosszúkard átnyújtása után csónakot hív, amivel átkelhetünk. Neki még itt kell maradnia egy kicsit...
Bent is vagyunk az **Opinerdő**ben, először is menjünk tovább a **Gorkha** mocsárba (észak felé). Büdös egy hely, nem árt sűrűn menteni, mert lehet, hogy a mocsárgáz megmérgez valakit, de van rá esély, hogy nem kell **ginseng**et pazarolni. Sok süllyesztő (bugyborékoló pocsolyka) van. Fehéres bőrű mocsári nép lakja ezt a területet, pár kunyhójukba érdemes bekukkolni. Van íjász/nyulász, fegyverkovács, boszorkánydoktor. Időzzünk el egy kicsit a fickónál. Száz ezüstért segít a rejtvényben. Összesen tehát 400 ezüstre lesz szükségünk, ha mindent meg akarunk vele fejtetni, de az egyikkel kapcsolatban segít majd *Dawn* is ingyen. 300 koronáért az egyik tűzgolyóvesszejétől is hajlandó megszabadulni.

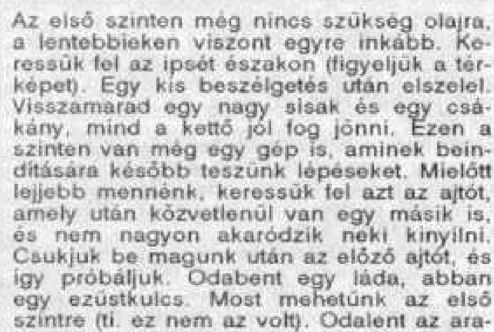
Az összetevők:

- halálos mélységből: egy adag a mocsárból (süllyesztőkből)
- ellenséged édessége: óriásméh-méz (méhkasból)
- legyőzni...: legendák szólnak olyan lényekről, amelyek kőből vannak
- por anyánk szívéből: anyaföldnek nevezett mágikus összetevő, ***Yvel**ben kapható*

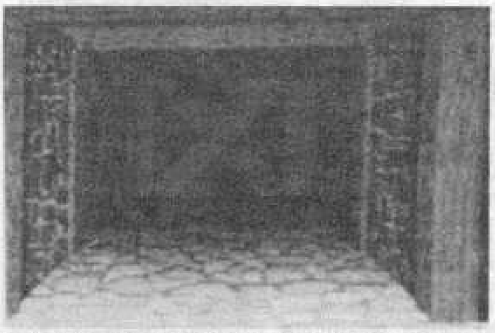
Nézzünk most el a főnökhöz. Egy szép csecsebecsét mutat, amit nekünk is ad, ha elhozzuk a ceremóniamaszkot. Ezt a maszkot az élő fák lopták el. Keressük fel őket, gyilkoljuk mindet halomra. Ha az utunkat bugyborékolók állnák el, fagyasszunk egy nagyot, és mehetünk tovább. Ha megvan, vissza, és meg is kapjuk az **IGAZSÁG RUBINJÁ**t! Végre valamivel előbbre is jutottunk... Nézzünk át most a másik erdőbe! Ez **Felső-Opinerdő**, ahol zombik és darazsak laknak. Itt találhatunk méhkast is, amiből kinyerhetjük az üres üvegekbe (ha még van) az ellenség édességét.
Scotia egyszer megjelenik, és egy piros kerítést varázsol az **Yvel** felé vezető úton. A tanács pedig **Yvel**ben van! Akkor keressünk egy koldust, adjunk neki pénzt (ehhez már vissza kell menni **Alsó-Opinerdő**be), aztán meg egy kocsist. A kocsisnak mutassuk a **Rubint**, így bejuthatunk *Dawn*hoz, pontosabban *Dawn* jön ki hozzánk. Odaadja a kulcsát (még három ilyet kell szereznünk, hogy felolvaszthassuk a védőréteget *Richardon*), és pár üres üveget. Nézzünk akkor el a bányába, ha már nincs más hátra.

Láthatólag egy gyorsabb átjárót is biztosít a két **Opinerdő** közt. De van egy gomb a falon — használjuk. Valami förmedvény veti magát a nyakunkba, és embertelenül nehéz megölni, mert általában kiveri a fegyvert karaktereink kezéből, rajta viszont nem sokat lehet sebezni, a varázslatokra meg jórészt (a **MIST OF DOOM**-ra lehet, hogy nem) immunis. Egy mód marad: hajigálás. Fogjuk meg az egyik pajzsunkat, dobjuk neki, és ismételni addig, amíg az karakterek bírják. Ha már nem, akkor a pajzsot kapjuk fel, meneküljünk ki az erdőbe, ott pihenjünk, majd vissza, aztán isoráz, hacsak bele nem döglött már. Szabad az út lefelé.

Az első szinten még nincs szükség olajra, a lentebbieken viszont egyre inkább. Keressük fel az ipsét északon (figyeljük a térképet). Egy kis beszélgetés után elszelel. Visszamarad egy nagy sisak és egy csákány, mind a kettő jól fog jönni. Ezen a szinten van még egy gép is, aminek beindítására később teszünk lépéseket. Mielőtt lejjebb mennénk, keressük fel azt az ajtót, amely után közvetlenül van egy másik is, és nem nagyon akaródzik neki kinyílni. Csukjuk be magunk után az előző ajtót, és így próbáljuk. Odabent egy láda, abban egy ezüstkulcs. Most mehetünk az első szintre (ti. ez nem az volt). Odalent az aranyos kobold-effekteken kívül a bezárt ajtót is kinyithatjuk. Egy gombokkal teli helyre



érkezünk. Egyelőre ne forgassuk meg a kereket, így a 2. szintre leesünk, majd onnan a harmadikra.
A kulcsot vegyük fel. Hamarosan kőszörnyekre akadhatunk, ezeket is csak a hajigálós módszerrel vagy kalapáccsal lehet ütni (a kalapáccsal se nagyon). Megöltünk ugyan egyet, de „bizonyíték" hiányában még várhatunk azzal az elixír-összetevővel. A ládából szedjük ki az aranyékszert. Hamarosan egy bezárt kapura lelünk. Illeszszük a megfelelő helyre az aranyékszert (**GOLDEN JEWEL**), és egy csillét látunk. A sín váltóit a jobb oldalra lévő karokkal kezelhetjük: bal kar lent -> nyugatra, jobb kar le -> keletre, mind a kettő le: nem megy (tehát ha mind a 2 fent: dél).

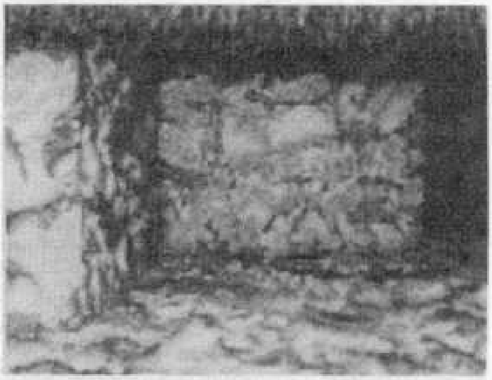


A déli irányban van két rejtett átjáró, és egy szénér, amiből a csákánnyal szenet kapálhatunk. Tegyünk el egy darabot, ki tudja, mikor lehet szükségünk a fűtőértékére. Keletre nincs semmi. Nyugatra egy ajtót kizárva (*LOCKPICK*kel) lemehetünk a negyedik szintre. Az itt utunkba akadó kőszörny már elejt egy **BLOODSTONE**-t, amit tegyünk zsebre. Találkozhatunk egy olyan hellyel is, ahol majdnem minden fal tele van kerekekkel, és egy pörgő forgat meg. Ha mindegyik kereket lefele állásba helyezzük, a forgó/pörgő megszűnik. Ahol az út el van zárva kövekkel, ott használjuk a csákányt, majd keressünk egy szellemet, aki egy kulcsot nyom a kezünkbe. Innen nem messze van egy fogaskerék (**GEAR**) is. A lehető leggyorsabban kerüljünk vissza az első szintre, ott futás a masinához. Illesszük a fogaskereket a hiányos helyre, nyissuk ki a kis ajtócskát, lapátoljuk be azt az egy darab szenet a kazánba. Csukjuk vissza, és húzzuk meg a kart. Működik!
Menjünk akkor vissza arra a helyre, ahol le szoktunk ugrani a 3. szintre, de most forgassuk a kereket míg egy teleport meg nem jelenik. Hopszi, bele. Ah, ez a második szint.
Egyik helyen furcsa gázszagot lehet érezni, de hogy biztosak legyünk a dologban, miszerint az gáz, lőjjünk oda a távolból egy tűzlabdát. Bumm, a fal berobban. Odabent az 5-ös számú kulcs.
A sokplatós helyen fussunk végig, egy tűzgolyó-vessző lehet a mienk. Hadd szóljunk most arról a helyről, ahova először kerülünk. Mintha mind a négy oldalon fal venne körül, de mind a négy fal csak illúzió. Északra indulván egy veszélyes helyre jutunk, már egy óvatlan lépés is a végünket okozhatja, kettő meg aztán végképp. Van két kar és egy taposó. A karok közül a baltle, a platót pakoljuk meg, és a túloldali ajtó kinyílik. Odabent a láda kifosztását követően nyomjuk be a falon lévő gombot, és hamar bele is halunk. A most megjelenő menüből válasszuk az **EXIT GAME**-et, és akkor írjuk be, hogy COV RULES. A reagálás jobb gépeken nem *Bad command or file name*. Ha a **LOAD GAME**-et választjuk, akkor keressünk egy állást a játék elejéről és ugorjunk a leírás legelejére.
Az elzárt folyosóból kijutás viszont így történhet: a ládás teremtől 1-2 mezővel nyugatabbról egy cuccot dobunk, ami a falon benyomja a gombot, majd csak a megfelelő állást kell a falon megkeresni (segítség: nem a balt kell lent tartani, hanem...) Egy másik ládában észak, északkeleti irányban megtalálhatjuk a villám-varázslatot. Délre a négy álfalas mezőtől a *négyes* számú bányakulcsot szerezhetjük meg, nyugatra meg egy csillogó kulcsot (**SHINY KEY**). Keressük meg azt az ajtót, amit az ötös kulcs nyit (ez is a nyugati ágban), és mögötte egy új feljáró bontakozik ki, amely az egyes szintnek egy új ágába visz. Hamarosan egy táblát olvashatunk, miszerint tegyük le fegyvereinket, de ez csak egy ócska kobold-trükk. Itt a kettes számú bányakulcs megszerzése a feladat, amihez egy lukas és kerekes ágban juthatunk hozzá. Ha megvan, keveredjünk vissza az első szint másik felére, és nyissuk ki a kettes számúval a bezárt kaput. Juhajj, forgassuk a korongot, essünk le a második szintre. Ezen a helyen a platóra tegyünk valamit, így tovább tudunk zuhanni. A harmadik szinten nagy halálozási arány lesz, tűzgolyó-vesszők ajánlottak, vagy nagyon-nagyon sok *MP*. Halomra kell ölni a lebegő kígyókat. Ha megvan, egy újabb (akár egyes erősségű) **fireball** ajánlott a fészkek kiégetésére (fekete színű lesz). Keressünk egy rejtett gombot, és az így nyílt úton jussunk el olyan közel az északkeleti teleporthoz, amennyire csak lehet. Szénerek kifejtése is segíthet a továbbjutásban. Újabb csoport kígyó megfojtása, és keressünk megint egy titkos gombot, hogy a teleportos részhez kerülhessünk. Innen fussunk le a negyedik szintre, ahhoz az ajtóhoz, amit nem tudtunk kinyitni, és két oldalon volt két kulcslyuk. A lentebb lévő...
Ezen a folyosón a friss levegő biztosítása érdekében szabályos időközönként tüzes gömbök suhannak tova. Várjuk ki a megfelelő pillanatot, rohanjunk az ajtóhoz, de vegyük figyelembe, hogy 180Ű-kal elforgat. Ajtót ki, mi be. Odabent rábukkanhatunk harmadik társunkra, *Paulson*ra, aki éppen iratait rendezi. Vigyorogva csatlakozik, a tetraéder-kulcsát ott ne felejtsük. A cuccai helyét is felfedi, szerelkezzünk fel. *Vaulson* kockáját (***VAULSON'S* CUBE**) se felejtsük ott. Már csak ki kell innen jutni, ehhez egy teleportálós mód a leggyorsabb, az odavezető ajtóhoz való kulcs már megvan. Válasszuk az északi gömböt, mert a déli a kettes szintre visz, a keleti meg egy mezővel nyugatabbra. Ki az erdőbe, keressük meg *Skócia* kerítését, és használjuk a kockát, mindjárt kétszer.
Vidáman fel északra. Az **yveli** erdőkből főleg **Yvel**be juthatunk el, igaz, azzal még kéne várni egy kicsit, mert ismét kerítések állják utunkat. Itt található az a fehér torony is, ahol az elixírt kell elkészítenünk. Van még a **Kimméria Vár**, ahova a hidat *ork*ok tömege zárja el, mellesleg le is égették. Onnan nem messze a **Sötét Sereg** elit harcosai (ogrék vagy olyasminek gondolhatták?) dorbézol, ha az ottani nagyobb szerzetest leütjük, egy újabb ***VAULSON'S* CUBE** is új gazdára talál. Má' mehetünk is **Yvel**be.
Yvelben érdemes végigkutatni minden egyes házat, ahova be lehet lépni, mert ellenfelek nem jönnek (egyelőre), és pár házban hasznos kacatokat szórtak szét. Egy házat kell csak kulccsal kinyitni, azaz van még kettő másik bezárt is, de azokhoz nem találtuk a megfelelő kulcsokat. Mindenképpen szerezzük meg a **Dwarvish plate mailt** és a **Halberd „Widow"**-t. *Sadia*, egy patikus boltja is a városban leledzik, menjünk el hozzá. Ha érdeklődünk nála az anyaföld porról, rögvest odaadja. Elég nehéz summákért diagnosztizálni is tud, sőt, meg is gyógyíthat (csak ahhoz túl drágára tartja, hogy hasznát is vehessük). Még két boltos van itt: egy íjász/nyilász/nyulász, meg a dagadt *Victor*. *Victor*nál kivételesen rulez anyagok vannak, a **GREAT SWORD OF JUSTICE**-t előbb-utóbb mindenképpen be kellene szerezni (425 ezüst).
Az északi soron két másik hasznos intézmény van, az egyik ahol a tanács ülésezik. *Geron* is köztük vigad, ám minket nem túl szívélyesen üdvözöl, mondván, hogy addig ide ne dugjuk a képünket, míg az elixír nincs meg. A másik hely sokkal érdekesebb. Na, ki fogja kitalálni? Visszatérő motívum mind a CoV hasábjain, mind az RPGk nagy tömegében, mind pedig 200 méterenként az utcákban... A kocsma, kitaláltátok. Az öreg palit végig lehet hallgatni, de mivel sört nem fizet érte, az ötlet megvalósítása fakultatív. Koldus barátunk is itt elmélkedik, hogy vajon miért pont erre sodort minket a sors, amikor issza az összekoldult pénzt. Kínos helyzetéből úgy menti ki magát, hogy ránksóz egy inget, aminek a neve **Cape of Concealment**, és segít elrejtőzni. Kombinálva a **Shield of Stealth**-tel meg a **Shoes of Silence**-szel biztosan hatásos lehet. A harmadik tag nagyon ismerős, amint odanézünk, elkezd panaszkodni, hogy abszolút kiszáradt az utóbbi két percben, és hogy nem vagyunk-e hajlandóak venni neki egy italt. Majdnem beugrottunk a trükknek...
Itt most csak az anyaföld volt a fontos, el is indulhatunk a **Fehér Torony**hoz. Lépjünk be...



Odabent van egy megjegyzés, miszerint **RING FOR ADMITTANCE**, ami jelentheti azt is, hogy csengess, hogy beengedjenek, meg azt is, hogy gyűrűt a beengedés végett. Esetleg azt is, hogy elgurult a pöttyös labdám. Az utóbbi nem egészen biztos.
Az első szinten nem fogunk nagyobb nehézségekbe ütközni, a **MYSTIC KEY**-s ajtókat **MYSTIC** kulccsal kell nyitni. Ha a keletre nyíló lépcsőkön felkutyagolunk, ott is találunk egyet.
A barna **MYSTIC** kulcs a legdélebbi ilyen zárat nyitja, az attól pár mezővel északra lévő kulcslyukot meg simán ki lehet nyitni a *LOCKPICK*kel. Ettől nem messze van egy másik normál zár, de ehhez mindenképpen kell egy kulcs, amiért fel kell mennünk egészen a harmadik szintre. Van két csoportnyi amazon, akiknek kipusztítása után is csorren a földön egy-egy új kulcs. Északra van egy rács, ami nem akar kinyílni, pedig a kulcsot beleillesztettük a zárba. Vizsgálódjunk egy kicsit az onnan délebbre lévő nyugati falakon... Odabent *Lyle* nevű tolvaj ismerősünk van vasra verve, akire úgy emlékszik *Baccata*, hogy nemrég tiltották ki **Gladstone**-ból lopás miatt. További sorsáról döntsön mindenki maga, mert a következményeket nem tudjuk, ugyanis a játék végére elmenetel után szabadítottuk ki, és semmi kedvünk nem volt emiatt a tag miatt újból küszködni.
Van egy ezüstös **MYSTIC** kulcs, amivel semmire nem jutunk, egy **MYSTIC** zárral egyetemben. A kettő viszont nem illeszkedik, ezért másszunk fel a második szintre, most már a nyugati irányból. A második szinten amolyan küklopsz-beholder-tyúkra számíthatunk. Klassz a digi kotkodács, ám a pillantásukkal jobb vigyázni, igen erős tűzgolyók. Legelőször keressünk olyan termet, ahol a padlónak majdnem minden tagja egyben taposó is. Rohanjunk be, vegyük fel egy északra lévő niche-ből a kulcsot, és rohanjunk vissza. Egy **fireball scroll** is van a déli oldalon. Az imént megszerzett kulccsal menjünk le, és *De Blanca* oltára már

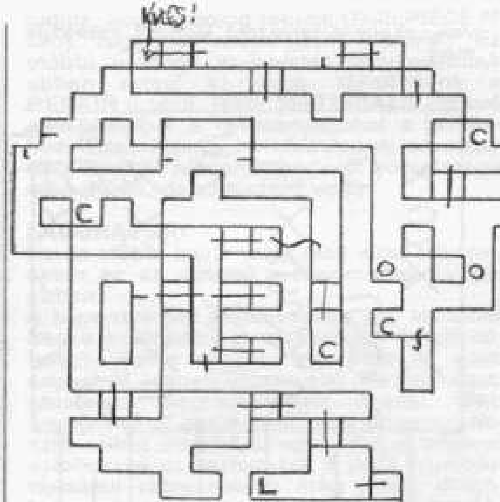
nyitva is áll előttünk, csakhogy FEJ nélküli a mellszobra. Ha nyaka meg válla sem lenne, akkor tényleg egy 100% mellszoborrá redukálódna...



Vissza a másodikra. Az első szinten belülről zárt ajtókhoz úgy kerülhetünk oda, ha a másodikról lehuppanunk (azért tényleg jó gyakorlat volt a ***WESTWOOD***nak az ***EOB***). A legváltozatosabb helyekre abból a teremből juthatunk, ahova *lockpick* útján kerülünk be. A padló tele van likakkal, ha valaki gondolja, akkor most próbálkozhat a leugrásokkal. Az ajtó bezáródott mögöttünk, a szoba másik sarkában meg egy kulcsot lehet látni. A következő útvonalon haladva el lehet érni (ugyanis a lyukak egy része csak illúzió): É, K, K, É, É. Ahelyett, hogy visszarohannánk, és boldogan elpazarolnánk a kulcsot, keressünk gombokat a falakon, és nyomogassuk be mindegyiket. Ha már el tudnánk gyalogolni az északkeleti sarkába a szobának, tegyük azt, és lám! A fal csak illúzió. Odabent sok madarat szoríthatunk keblünkre, és minden valószínűség szerint még többet, ha nagyon babrálni akarunk az utunkba kerülő gombokkal. A vermes teremből a kijutásban *Gravi Táció* nevű barátunk segít. Nyomatékosított felszólítás: NE HASZNÁLJUK EL A KULCSOT!!! Ez volt mondjuk a legszemetebb húzás ***Westwood***éktól, mert ott egy kinyitandó zár, van egy kulcs, bele is passzol, csakhogy később olyan helyen is szükség lesz erre a kulcsra, ahol máshogyan nem lehet továbbjutni.

A második szinten kb. ennyi volt az érdekes, ideje felnézni a harmadikra. Ez lesz az egész játékban a legnehezebb rész, nem csodálnánk, ha valaki a berheléshez folyamodna. A lehető leggyorsabban kell végigrohanni, mert ha leállunk harcolni, akkor biztosan kampec. Az elején mondjuk nem árt egy kicsit tisztogatni, ami nem sokat használ, mégis valami. Keressük meg a legközelebbi szellemeket, csalogassuk őket magunk után, és harcoljunk velük a lépcsőnél amíg tudunk, aztán, ha szorul a kapca, fussunk le a lépcsőn. Néha nem jön be, mert ugye a szellemek a falon is képesek átmenni, mi több, onnan is harcolhatnak. Ezt a lépcsőt jelölő blokkra is érthetjük. Egy dolgot kell mindenképpen megszerezni erről a szintről, a kulcsot. Erről adtunk egy térképet is. A kulcshoz nyíló ajtót a már említett **MYSTIC** kulccsal nyithatjuk.

Odafelé száguldás közben el ne felejtsük bezárni a két vermet, mert leesünk egy minotauruszhoz, ami önmagában nem gond, de amikor újból felmegyünk, és át akarunk rohanni a kulcshoz, sok-sok szellem fogja az utunkat állni. Az átjutáshoz a túloldalra is kell vetni egy kavicsot. Visszafelé vágtázás közben viszont pont kapóra jön a luk, essünk is le. A minotaurusz lenyomása után useful tárgyak maradnak, meg a szarva. A szarvát használva kijuthatunk a madaras részre. Le az elsőre. Jó nagy pihenés után a harmadikon szerzett kulccsal kinyithatjuk az idáig zárt ajtót, és lemászhatunk a pincébe.



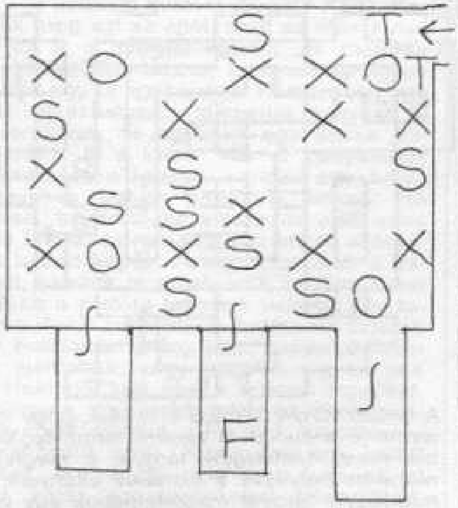
A FACE YOUR GREED arra utal, hogy nem lenne jó a cuccokat zsebre tenni, legalábbis most. Mindegyik tárgyat a megfelelő niche-be helyezve a niche-ek eltűnnek, de mindegyik tárgyat megtalálhatjuk egy nem sokkal távolabbiban. Az újonan kinyílt járat végén egy **MYSTIC** kulccsal zárt ajtó, amelybe a világoskék kulcs illik. Odabent szellem-anyó ugrik elő hetvenhetedik szoknyája ráncából, és egy nagy-nagy kódot kérdez. Mondjuk meg neki a magunkét, a szoborfej már miénk is lett. Vissza az oltárhoz, nyomjuk rá a fejet, dobjuk bele a hozzávalókat, a fej villog, az elixír megvan.
Fussunk vissza **Yvel**be, *Geron*hoz, aki szívesen odaadná az ő kulcsát is, csak előbb vigyük oda *Dawn*t.
Dawn felé (a kocsishoz) indulva félúton abba botlunk, akihez indultunk. Elmeséli, hogy rajtuk ütöttek *ork*ok, és ez addig tartott, míg a kocsisa bele nem pusztult. Ajánlatokat tesz, csak hát minden mezei játékos azonnal kitalálja: egy újabb álruhája *Scotia*-nak. Tehát ATTACK. Persze *Scotia* megint átalakul, most egy sárga hüllő formájába. A legegyszerűbb használni az **ACE OF OBLIVION**-t vagy **DOMINION**-t, mert jó erős ellenfél. Most már megduplázott sebességgel rohanunk a kocsishoz, és valóban, a kocsis haldoklik, a lovát meg már megették. *Dawn*t persze elrabolták.
Puff, akkor vissza **Yvel**be, a tanácshoz. *Geron* nagyon cidrizik: a város miliciája elesett, rajtunk a sor, hogy megmentsük **Yvel**t. Odakint a már ismert ogrék meg a most megismerhető lovagok akadékoskodnak. A lovagok nem túl veszélyesek, de ha sok ogre gyűlt össze, hogy fűszert daráljon az orrunk alá, ne késlekedjünk, használjuk a **Halálvesszőt** (amit a **Fehér Torony** alagsorában találtunk). Pihenni úgy lehetséges, hogy bemegyünk a házakba. Bizonyos kiló hús ledöglesztése után a város megmenekült. De a tanácsterem ajtaján egy cédula van csak: valaki ellopta a kulcsát, a tolvaj a **Macskaséta Barlangok**ba menekült. Pompás. Ez a barlangrendszer a kocsmán keresztül érhető el, így a következő utunk oda visz. Ott le az ajtón, nyomjuk le az ogrékat és keressünk egy elrejtett gombot.
Odalent pár lovagokon keresztül elérhetünk egy tanácskozóterembe. Ez a **Sötét Sereg** főhadiszállása, és éppen megbeszélést tart *Mylek*, a parancsnokuk, meg a kedves, dagi *VICTOR*! Megkérnek minket, hogy csatlakozzunk, persze a program jószívűen dönt helyettünk: nem. Öljük le *Mykal*t, és a miénk lesz: **Sötét Kesztyű** (sok helyen kulcsként funkcionál), **szobor** és ***Geron* kulcsa**. A szobrot tegyük bele egy északra lévő niche-be, és kinyílik egy új hely, de az ott továbbvezető út két kulccsal nyitható. Két kéznyom is van egymás mellett, ezeken menjünk tovább. Az északra vivő úton hamarosan kis kisülésekkel találkozhatunk, amik pár pillanat alatt elszívnak minden *MP*-t. Sebezni rajtuk a **SPARK** és a **LIGHTNING** tud. A lejáratot nem érdemes megnézni, mert valójában csak egy feljáró arra az esetre, ha leesnénk. Keressünk egy ládát, mert ebben nagyon fontos dolgok vannak: **sárga kulcs**, egy **tekercs** a **MIST OF DOOM**ról, meg pár másik hasznos dolog (amiket azért nem írunk, mert sokszor van olyan, hogy a program véletlenszerűen válogatja). Középen egy niche, egy karral és egy felirattal: aktiváld és duplikál. Ahhoz, hogy működjön is, mind a három zapperes ágban kell, hogy legyen egy-egy zapper. Mindenki rájön, hogy melyik fegyvert vagy páncélt érdemes duplikálni (kulcsokat meg ilyeneket nem lehet). Innen kijutni egy hosszú-hosszú úton lehet, vissza a kétzáras ajtóhoz. Most ismét induljunk el a két KESZTYűS zárhoz, de ezúttal a másik irányba menjünk. Vigyázzunk, mert tele van illúziófalakkal, és jópár csak egyirányú. Egy kék kulcsot kell megszerezni, aminek segedelmével kinyithatunk egy ládát, és felvehetjük azt a kis kulcsot, ami a párja a sárgának.
Nyissuk ki a két zárat... Meglepő fordulat: valami két trutyifejű idegen veszekszik egymással, és fűt-fát ígérgetnek, ha mellettük döntünk, ugyanis egy ősi prófécia jövendölése szerint nekünk kell eldöntenünk ennek a két népnek a sorsát. A végeredmény ugyanaz, bármelyiket választhatjuk, de valamivel könnyebb lenyomni az emberfejűeket. El leszünk teleportálva egy börtönbe, ami már a **Kimméria Vár** része.
Egy halom ellenfelet le kell ölni, a következő kulcsokat meg össze kell szedni: aranykulcs (ellenfeleket lenyomva, sok ébenkulcsot is elejtenek), *Nathaniel* kulcsa (délebbre, egy északra néző rejtett járatban), gyémánt (egyik ládában). Az egyetlen nehezebb feladat az, amikor a sokajtós cellánál vagyunk, a falon van egy kar, egy teremben meg egy láda. Ez a láda sokszor elteleportál, ha hozzáérünk, de ha az ajtót magunkra csukjuk, a kinti kart meg átállítjuk, egy újabb helyre kerülhetünk.
További tennivaló: elmegyünk a legdélnyugatibb sarokba. Itt van egy láda, amit nem valószínű, hogy ki tudunk nyitni (nem tartalmaz létfontosságú dolgokat), onnan nem messze meg egy ajtó, mögötte teleporttal. A másik lények otthonába visz, akik akadékoskodnak, hogy még mindig élnek a *Tudákosok*ból. Valószínű, hogy mindig is fognak, mert újratermelődnek. A legjobb, ha most ATTACK. Párat le kell nyomni ezekből a légyfogókból, majd felvehetjük a visszamaradó ***Vaelan* kockát** és a ***Xeob* kulcs**ot. A kulccsal menjünk el a középtájt lévő cellakomplexumba, ahol volt egy északra néző bezárt ajtó. Emögött rejlik a feljáró *Scotia* várába...
Odafent vagyunk? OK, ha jön egy szellemlovag, támadjunk, és öljük meg. Nem lehet? Ciki. Távolról forró tűzgolyókkal integet, közelről meg borotvaéles kardjával csapkod. Eltalálni nem nagyon fogjuk, a varázslatok közül is egyedül a **MIST OF DOOM** hat rá valamelyest. Akkor mitévőek legyünk? Próbáljuk csak a ***VAELAN*'S CUBE**-ot, ugye, hogy hamar belepusztul? A baltás ellenfeleket pedig simán is meg lehet gyilkolászni.



1.szint: Egy nagy körfolyoson állunk. Keletre van egy kloffolós hely, amin túl egy olyan ajtó van, amit mindmáig nem tudtunk kinyitni. A körfolyosó északnyugati sarka felé vigyázni kell, mert bezáródik mögöttünk a fal, és kijárat csak lefelé van. Egyszer mindenképpen fel kell keresni, menjünk be, nézzünk be a vakágba, ott egy gombot megnyomva megjelenik egy viaszból készült kobraszobor. A kiutat innen már említettük.
Ezekből a szobrokból még össze kell szednünk egy sárkányt, egy humanoid figurát, valamint egy unikornist. Az első szinten keletre van még egy ajtó, amit a bányában használt módszerrel lehet kinyitni (külső ajtó le, belső fel). Odabent egy üveggömb, amiben ki más, mint *Dawn* duzzog. A gyémántot használva ki is surranhat. Megígéri, hogy azonnal küldi a **gladstone**-i seregeket.
Egyik helyen egy nagy gomb van a falon, amelyet megnyomva egy polcnyi balta veti magát a csapatra. Innen nem messze egy másik gombot benyomva teleportra lelünk, ahova ugorjunk be.
Lesz egy ajtó meg egy vermes hely. Az első vermet úgy lehet bezárni, hogy a falsor másik oldalán lévő gombok közül a felsőt benyomjuk. A második verem bezárásához fel kell áldoznunk egy tárgyunkat. Odabent egy niche meg egy kar lesz, amit beteszünk a niche-be, és értéke is van, átváltja ezüstbe (visszafelé nem megy).



Most nézzük meg az ajtót. Oldalt mindenféle kutyafejek vannak, állítható nyelvekkel. Pár lépéssel arrébb az **Atlasz** eltűnik, az iránytű észveszetten forogni kezd. Erről is adtunk egy térképet (bár később lehet csinálni róla, ha a 2. szintről leessünk). A T betűk teleportot jelentenek, amik attól függően teleportálnak, hogy a nyelvek milyen állásban vannak. Három helyre vihetnek: a mező közepébe, ki az ajtón és le a dungeonbe. Értelemszerűen középre kell vitetni magunkat. Mivel a kombinációk változnak, nem adunk értéket, de nem csak egy megoldása van, hanem kb. 5 (és a 16 lehetségesből így nem is olyan nehéz, csak mentegessünk szorgalmasan).
Odabent az S forgatót jelöl, a karika taposót. Tegyünk mind a 4 taposóra valamit, menjünk be a titkos átjárós helyekre. Az egyikben gombokat láthatunk (ha alaposan keresünk). Nyomjuk be, egy niche nyílik, benne egy viaszsárkány. Ha megvan, akkor a felvezető lépcsőt keressük meg.



2.szint: Itt szerezhetjük be az unikornis figurát. Egy zárt ajtót kell hozzá ki**lockpick**elni. Az **ADDER kulcs**hoz egy gombot kell benyomni, majd egy platóra tegyünk nehezéket, és északra megjelenik egy gomb, aminek használata már ténylog ezt a kulcsot eredményezi. Errefelé van egy ládában a **WESTWOOD STICK** is. Az északnyugati sarokban ha a kutyanyelvet meghúzzuk, kinyílik egy verem, amit csak úgy tudunk becsukni, ha arrébb lépünk. Ettől nem is olyan messze a **NOIR kulcs**ot vehetjük fel, amit középtájt használhatunk, ahol sok ajtó van (átjárót nyitnak két folyosó közt). Utána húzzuk meg az ottlévő kutyafej nyelvét, és egy teleport jelenik meg, amibe belelépve felugorhatunk a harmadik szintre. Mivel még egy figura hiányzik, tegyük azt.
3.szint: Ide kell egy **DULL KEY** és egy **GOLDEN KEY**. A délnyugati sarokban van egy hely, ahol a szokásos adakozást kell megejteni. Ahova az van írva, hogy LEAVE WEAPONS HERE, oda fegyvert kell tenni, ahova LEAVE ARMORS HERE, oda páncélt, a LEAVE JEWELRY-hez nyakláncot, a LEAVE MEDICINES-hez meg gyógyírt. Mi úgy csináltuk, hogy minden mást ledobtunk, csak egy fegyver és egy mellvért volt minden karakteren, majd bementünk ebbe a terembe, és minden cuccot letettünk. Jutalmunk a **DULL KEY**, amivel siessünk el észak felé, ahol is van egy bezárt láda. A ládát kinyitva egy ezüstkulcs a mienk. Már csak a szobor kéne. Ez a délkeleti sarokban van, ahová akkor nyílik ajtó, ha valamit csinálunk. Ööö, már annyira nem is emlékszünk, mi volt az a cselekedet, mert valamikor még zárva volt, aztán következő alkalommal, amikor néztük, már tárva állt. Valószínűleg az innen nem messze lévő gombot kell benyomni, ami előtt egy verem állt. Csak hajítsunk valamit, az a gombot benyomja, majd leesik.
Odabent van a figura, de amint belépünk, a fal bezáródik. Tegyünk valamit cserébe a niche-be, és így nyomogassuk a kis helyiségben elrejtett gombokat. Ha kikerültünk, hamarosan elérhetjük a játék végét. Vissza a másodikra (zuhanással).
Van egy rejtett gomb, amihez el kell mennünk a legészakibb járatba, onnan meg délre. Sőt, mellette van egy másik, még rejtettebb gomb is. Nyomjuk meg a keletit (ha a délit nyomnánk, az lepottyanáshoz vezetne). Ezen az új úton két helyre juthatunk el, *Richard* király koporsójához, de itt még zárva áll az ajtó, meg a zárhoz illő kulcshoz, ami a koporsóteremtől délre van.
Dobjunk el valamit keleti irányba, mire délre a verem mögött megjelenik egy teleport. Ugorjunk oda. A verem persze csak illúzió volt. Kapjuk fel a kulcsot, és tegyünk valamit a niche-be, majd gombot be, hogy a verem eltűnjön.
A király ott fekszik, de a varázskoporsó valami szürke rondasággal van bevonva. A sötét mágiát megtörhetjük, ha a koporsó körül lévő négy állványra megfelelő sorrendben feltesszük a viaszszobrokat. A bal alsó legyen a kobra, aztán (a fény vetődésének sorrendjében) a humanoid, a sárkány és végül az unikornis. A koporsó tiszta. Most a négy sarkára tegyük rá a négy kulcsot, majd a királynak adjuk be a finom elixírt. Tataaaa! Felkel. Egy fegyvert kuncsizik, majd odaadja a gyűrűjét, aminek segítségével legyőzhetjük *Scotia*-t. Siessünk fel a harmadik szintre, a kettős ajtóhoz. Mielőtt belépnénk, illesszük a tárgylistában lévő **SHARD OF TRUTH**-hoz a **RUBY OF TRUTH**-ot és miénk lesz a **WHOLE TRUTH**. Nyissunk be (használva az ajtón a **SILVER KEY**-t és a **GOLDEN KEY**-t), oda *Scotia*-hoz, ajtónyitás, duma, csata. Amint átalakulna a hölgy (kék körvonalak), használjuk a **WHOLE TRUTH**-ot, így valódi formájában kénytelen szembeszállni velünk. Erre sem hat ugyan a **WESTWOOD STICK** különleges képessége, de legalább le lehet nyomni.

Halálakor egy nagyot átkozódik: „Nem menekültök meg a bosszúNK elől!". Vajon ki lehet a másik? Az majd a következő részben, de addig is egy kis utalás a végén: a förtelmes *Draracle* baljóslatú arca...



Egy nagy bocsánat a szokatlanul tömör és száraz írásért, csak tudjátok, nem akartunk ebből is éves sorozatot csinálni. Reméljük, segített a nem túl részletes leírás abban, hogy magatokénak érezzétek a győzelmet!

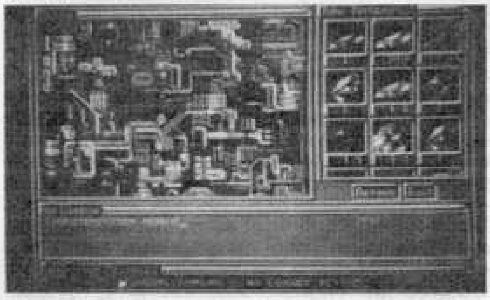
• *HáPi*

EXODUS

Nem hisszük, hogy a ***DEMONWARE*** név említésére emberek százai ugrálnának fel lelkendezve, mivel ez a csapat is azok közé a group-ok közé tartozik, akik leginkább a budget kategóriában dobálják meg proggyk-kal a nagyérdeműt. Ez az alkotásuk azonban meghazudtolja saját kategóriáját: ha értékelnünk kellene azt mondanánk rá, mint *Laci* — akinek köztudottan jók a fogai: SZUPER! (Akinek még nem esett le: egy *Blend-Ah-med* nevű pasztáról volt szó...) A kerettörténet olyannyira fárasztó, hogy nem is lopjuk itt a helyet az info-k elől, úgyhogy akár kezdhetjük is.
Egy kis töltés után a főképernyő tárul csodálkozó szemeink elé. Mielőtt azonban vadul ugrálnánk a menüpontok között, nem árt itt sem körbenézni. A bal felső sarokban a **LOCATED OBJECT** felirat alatti ablakban tekinthetjük meg az apahajónkat, illetve az e körül keringő izéket. Izéken egyébként azokat az *Alien* (Idegen) lényeket értjük, amik meg szokták látogatni a hajót. Ha például most ráclickelünk a mozgó micsodára, megtudhatjuk, hogy néhány meteoritról van szó. Ezeknek a dolgoknak a képét egyébként meg is nézhetjük: elég ehhez a jobb-

oldalt lévő **ALIEN OBJECTS** ablakra nyomni egy jobb clicket, ezt követően pedig egy balt. A „micsodák" ismertetése az **INFO WINDOW** ablakban történik, illetve ha beszélgetünk valakivel az is itt íródik ki.

A képernyő alján lévő keskeny csikban (**IMPORTANT MESSAGE**) a fontosabb üzenetek landolnak majd, például ha sikeresen felrobbantottuk a labort, az is itt íródik ki!



PILOTS
A pilótákkal végezhetünk különböző műveleteket. Itt is van **INFO WINDOW**, de ez most az aktuális pilóta adatait tartalmazza (név, súly, magasság, stb...). Az **AVAILABLE PILOTS** ablakban egy csomó függőleges vonalat láthatunk: ezek a pilóták. Bármelyikre ráclickelve megjelenik a **PILOT** felirat alatt az aktuális humanoid arcképe. Ha ez kék, akkor az illető még a *Zanussi* hibernátorában fekszik, ha nem kék, akkor ő az aktuális. Egyszerre csak egy manust alkalmazhatunk, tehát ne is próbáljuk az egész bandát föléleszteni! (Ja, vannak nők is köztük, de CoVboy megnyugtatására közöljük, hogy egyik sem a *Libresse-lady*.) **(Há-há — CoVboy)**.

Mielőtt felélesztenénk egy ipsét, rendelnünk kell neki egy előre rögzített tulajdonságot, amit a **TAPE WINDOW** ablakban lévő vonalakból választhatunk.

Ezek pedig következők:
Fight — milyen minőségű harcos legyen;
Pilot — ugyanez, csak pilótával;
Agression — forrófejűség értékének beállítása;
Imprv. — rögtönzési képesség (reflex, vagy ilyesmi);
Courage — bátorság;
Average — átlag (ezt vegyük figyelembe leginkább);
Thaw — ezzel tudjuk a kiválasztott ipsét fölolvasztani. Az olvasztás után egy csomó adat megjelenik az adott pilótáról az **INFO WINDOW**-ban.
Freeze — meggondoltuk magunkat, a manus (*OH SORRY!!!! vagy a nőci*) mehet vissza a hűtőbe...
Exit — fogalmunk sincs...

Ennek a képernyőnek az alján láthatunk még három ablakot, ezek pedig a következők:
Intelligence — Kamikaze pilótánk IQ-ja;
Tape Data — A fentiekbe leírt tulajdonságok grafikus ábrázolása;
Result — Eredmény (*Ha úgy jobban tetszik vehetitek átlagnak*).

Mint már említettük: egyszerre csak egy csávót, vagy csajszit olvaszthatunk fel, KIVÉVE ha már több űrhajót gyártottunk (ezekről később)!

ENGINE
Hiiiiijnye Carrramba! Belépve ide akkora kavarodást láthatunk, mint délelőtt 11h-kor az Oktogonon. A szemfolyás elkerülése végett érdemes gyorsan elvégezni a javításokat a motorban, mer'különben eléggé megcsappan szemünk egészségi állapota.

Bármelyik izgő-mozgó alkatrészre ráclickelve infokat kaphatunk róla. Ekkor megtudjuk, hogy a dolog robizik (*THIS PIECE IS OK!*), vagy elsz*ródott (*DON'T WORK*). Ez utóbbi esetben szükséges ténykedésünk abban merül ki, hogy rákattintunk a **REPAIR** ikonra. **RAW MATERIALS** címszó alatt láthatjuk a nyersanyagokat a javításhoz. Ezek hiánya természetesen az alkatrész további hibás működését vonja maga után (húúú, de szakszerű volt!).

LABORATORY
Ha az előbbi kavarodást még lehet fokozni, akkor ez az almenü a maximumot nyújtja ebben.
A képernyő bal oldali részén egy táblázatban a különböző nyersanyagok képét láthatjuk, illetve minden kép alatt az adott anyagból rendelkezésre álló mennyiséget. Mindenki megnyugodhat: sokkal több anyag van a game-ben, mint amennyi látszik: ehhez elég ha az egér jobb gombjával scrollozzuk az oszlopokat. A játék folyamán ráadásul szerezhetünk még újabb dolgokat, amik a most éppen üresen lévő helyekre fognak bekerülni.

Lássuk hát jelenleg miből élünk:
1 ton Oil = Olaj (not Júing)
Anti-Matter = Ellenanyag
Bar of Gold = Arany
Bar of Iron = Vas
Black P. Fight= Űrhajó
Block of Granite = Gránitdarab
Blue G. Fight= Űrhajó
Bottle of Air = Egy üveg levegő
Camouflage Mecha = Álcázóberendezés
Carbon = Szén
Computer = (Ha elakadtál írj!)
Copper = Vörösréz
Crystal Alloy = Kristályötvözet
Diamond = Gyémánt
Drone = Zümmögő (l. Tipp)
Dynamite = Dinamit
Energy Changer = Energia-átalakító
Frequency Changer = Frek. Váltó
Grey Laser = Szürke lézer
H. C. S. Battery = Elem
Impulse Sys. = Indítórendszer
Metal Alloy = Fémötvözet
Mine = Akna
Plutonium = Plutónium
Protection Shield = Védelmi pajzs
Reactor = Reaktor
Red A. Fight = Űrhajó
Ruby = Rubinkő
Sensor = Érzékelő
Silicon = ??????????????
Standard Missile = Rakéta
Steel = Acél
Synth. Material = Mesterséges Anyag
Uranium = Uránium

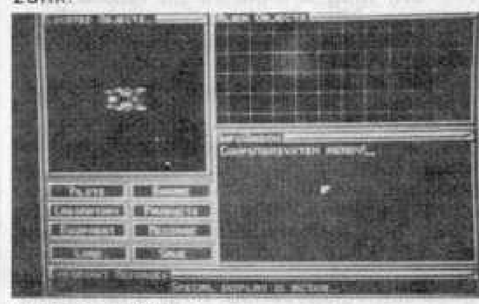
Ahhoz, hogy valamilyen koktélt keverjünk, először ki kell választanunk az elegy résztvevőit: röviden először clickeljünk valamelyik nyersanyagra, ezután a jobb felső sarokban lévő három üres ablak egyikére. Ha ez megvan pakoljuk ide a koktél többi résztvevőjét, majd clickeljünk a **REACTION** ikonra. A „közösülés" megtörténik, a kotyvasztás eredményét az **INFO WINDOW** ablakban olvashatjuk le.
Ha valami értelmeset is akarunk csinálni, akkor a **PRODUCTS** menüt használjuk, ha már sikerült valamit összehozni (lásd **PRODUCTS**), íme egy példa: **PLUTONIUM+COPPER+1 TON OIL =MEGALAUGH** (*from Pinball Fantasies*) — hihihi...

PRODUCTS
A képernyő bal felső részén lévő ablakban (**RAW MATERIALS**) a rendelkezésre álló nyersanyagokat láthatjuk, az ettől jobbra lévő helyen (**PRODUCTS**) pedig azt, hogy egyelőre mit lehet előállítani ezekből a híres nyersanyagokból.
A képernyő bal felének alján a **COMPONENTS** ablakban pedig szemrevételezhetjük, hogy az előállítható anyagok, gépek, fegyverek legyártásához mi szükséges (világos nem?)! Például, ha (sz)ámítógépet (computer) akarunk csinálni, clickeljünk a computer rajzára, ekkor alul megjelennek az összetevői.

Ezután lépjünk ki ebből az almenüből és menjünk be a **LABORATORY**-ba, majd kotyvasszuk össze a computer összetevőit és léptessük őket reakcióba. Ha ez megvan menjünk vissza a **PRODUCTS** menübe és nyomjunk egy bal clicket a **PRODUCE** ikonra. A computer így elkészül, tessék boldognak lenni vele. FIGYELEM! A **PRODUCE** ikonra csak akkor clickeljünk, ha a laborban már reakcióba léptettük az anyagokat az adott recept szerint.

EQUIPMENT
Na itt aztán a készítőknek sikerült maximálisan túlbonyolítani a dolgot: majd fél órát szenvedtünk, mire kilőttük azt a nyomorult űrhajónkat, de azért megpróbáljuk leírni, hogy hogyan sikerült.

Első dolgunk az legyen, hogy válasszuk ki a megfelelő űrhajót (**ADD BLUE., ADD RED., ADD. BLACK.**), amivel rendelkezünk.



Azután hajrá:
SUB. SHIP — Indítás törlése (csak ha nincs bent pilóta).
EQUIP. — Felül megjelenik a fegyverképernyő, kiválaszthatjuk, hogy mit pakolunk fel a derék madárra!
REPAIR — Szerintünk javítás, de mi még nem nagyon használtuk.
START — Mielőtt távoznánk a FŐKÉPERNYŐN ki kell jelölnünk a célpontunkat (legyen ez mondjuk most a meteorit-mező, ezután clickeljünk az űrhajó rajzára, mire a gép betölt egy rajzot arról — a továbbiakban ezt nevezzük nagy rajznak — az objektumról amit kiválasztottunk. Clickeljünk rá! Így a pilóta beszáll a gépbe (újabb clickre pedig elhagyja az űrhajót). Ezután a kis rajzra nyomjunk rá a jobb egér gombbal (ilyenkor a szerkezet készen áll az apahajó elhagyására), majd végül kattintsunk a **START** ikonra.

KINT A (Z)ŰRBEN
Egy kis lemezcsere után megjelenik egy csomó kis ablak a képernyőn, illetve egy-két ikon. Ablakokból két fajta van:
GENERAL VIEW — Az űrhajó(k) helyzetét jelzi az apahajóhoz viszonyítva.
TÖBBI WINDOW — Az egyes űrhajók helyzete.

Valamit még az ikonokról:
FIGHT — Küzdelem (automatikusan elkezdi lőni az ellenfelet).
WAIT — Várnak (tapsra!). Sok értelme nincsen, legfeljebb arra használjuk, hogy a gépeink (mert sajnos a pilótáink ilyen szempontból elég birkák) ne menjenek egymásnak. Ütközet után ajánlatos az összes gépet leállítani, mielőtt kaszkadőrködni kezdenének.
RETURN — Vissza az apucira.
HELPS — Segítség (hogy minek?).
ALL — Ez mindegyik ikonra vonatkozik. Ha például a RETURN-re clickelünk, akkor csak az aktuális űrhajó fog visszatérni, ha viszont a RETURN melletti **ALL**-ra, akkor az összes.

EXIT — Beülhetünk bármelyik hajóba, de előtte rá kell kattintanunk a hajót tartalmazó ablakra.

A HAJÓBAN

Ha beszállunk valamelyikbe, szemünk elé tárul az a csodálatos vektorgrafika, amit — ha emlékezetünk nem csal — kb. 3-4 évvel ezelőtti AMIGA stuffokban láthattunk.

Nézzük először a „műszerfalat":

- Alul a fegyverek listáját láthatjuk (már ha gyártottunk fegyvert egyáltalán), a nagy E betű az **EXIT**.
- Középen egy szörnyű radarszerűség (hasonlít arra, ami az *ELITE*-ben volt! Ja hogy olyan régi anyagokkal már nem is játszotok...)
- A képernyő tetején a pilóta neve, illetve az üzenetek jelennek meg.

A KEZELŐBILLENTYŰKRŐL

'T' — Anyag bevonása. Ekkor elkezd villogni a **TRACTOR ACTIVE** felirat és az anyag (kék doboz) a hajó rakterébe kerül. Ezzel lehet beszippantani a meteoritokat (szürke gömbszerűség) is, de ne túl közelről csináljuk, mert a hajó is odaveszhet, meg a meteorit is, szóval nem érdemes baromkodni! Egyszerre csak egy anyagot tud az űrhajó beszállítani az apahajó rakterébe.

jobb Amiga billentyű — Jobbra lépés a menüben.

'**jobb Alt**' — Balra lépés a menüben.

'**Shift**' — Gyorsítás (a lassítás automatikus ahogy elengedtük).

'**Space**' — Tűűűűűűűűűűűűzzz!!!!!!

'**kurzormozgató billentyűk**', **joy, vagy egér** — A hajó irányítása (*Hittétek volna?*).

Végezetül megjegyzendő, hogy a ránk kilőtt fegyvereket a **ROCKET/DRONE** jelzi!

Ha bementünk az apahajóra — a szokásos lemezcsere után — megtudhatjuk, milyen vackokat sikerült bevontatnunk a bázisra.

MESSAGE

Beszélgethetünk a hajó közelében lévő idegenekkel, vagy akár meteoritokkal is ha éppen olyan kedvük van. Az első lények egyébként majd akkor fognak megjelenni amikor az összes meteoritot felszedtük, ilyenkor üzenetet küldhetünk nekik. A dumánkra való regálásukat az **INFO WINDOW** ablakban olvashatjuk. Ha kérdést tesznek fel nekünk akkor a lehetséges válaszok is itt jelennek meg, ezek között válogathatunk. Nem mindegy azonban, hogy milyen feleleteket adunk az ellenfél, vagy haver üzeneteire, ugyanis megfelelő csinytalankodással jelentős haszonra tehetünk szert!

LOAD/SAVE

Játékállás mentése, illetve visszatöltése. Nem kell sok magyarázat. Viszont itt van két ötlet, ami biztosan nem jön rosszul:

- Egy lemezre csak egy állást tudunk menteni! Érdemes tehát legalább két, vagy több lemezt használnunk, hogy ha elszúrjuk, akkor egyből két lehetőségünk legyen a játék folytatására.
- Fontosabb beszélgetések, vagy harcok előtt mindig mentsünk állást! Például a game folyamán jön majd egy fószer egy teherhajón, aki x kg aranyért elárulja a (z) ?!'=/ nevű dolog elkészítésének titkát. Mentsünk állást, ezután adjuk neki oda a kért aranyat, mire ő szépen előrukkol az összetevőkkel.

  Ha most visszatöltjük az előbbi állást dupla haszonra teszünk szert. Az aranyunk is megmarad, és a titkot is kiszedtük az ipséből...

TIPPEK

- Sokszor inkább az eszünket (*akarom mondani a nyelvünket*) használjuk (*már ha van*), ahelyett hogy mindenkinek egyből szétlőnénk a popóját.
- Akikkel sehogyan se tudunk dűlőre jutni (pl. valami fontos küldetésre hivatkozva le akarnak lécelni), azokat némi lézer segítségével győzzük meg, hogy a magukkal cipelt fontos anyagokat utalják át hozzánk. (Magyarul lőjük szét a gigájukat a náluk lévő ásványokat pedig gyűjtsük össze.)
- Ezért ha harcolunk valakivel aki kék dobozt hurcol maga után, a box-ot ne nagyon találjuk el, ha lehet, mert akkor az ásványok ugrottak.
- Igyekezzünk mindenkit megfordulásra késztetni, ha ez sikerült, onnantól már gyerekjáték lesz leszednünk.
- Készítsünk a közelünkbe egy frankó angol szótárt, mert nélküle sajnos igen könnyen megdögölhetünk.
- Akinek sok ideje van a játékkal szórakozni, annak érdemes kipróbálni az összes verziót (a beszélgetésektől függően), hogy megtalálja legzsugább utat (ez persze mentés hegyekkel jár együtt).
- Amikor a különböző holmikat vonzanánk magunkhoz a **TRACTOR** segítségével, ne tehénkedjünk rá a 'T' billentyűre, mert a vonósugár kapásból el is engedi a szajrét.
- Ha több hajóval indulunk csatába, villámgyorsan nyomjunk rá a **FIGHT ALL** ikonra, mert a küzdelem végső kimenetelének szempontjából minden másodpercnek fontos szerepe lehet.
- Összeakadunk majd egy manussal (kiemelkedően szép példánya az Világegyetemnek, mi???), aki egy fantasztikusan lényeges dolgot adományoz nekünk, ami nélkül a játék megnyerése szinte lehetetlen, feltéve ha zsugázunk vele egy kicsit és sikerül elkennünk a száját. Annyit azért elárulunk, hogy a hülye gyerekek előszeretettel használják a napon fekvő nénik szórakoztatására a *Béjvács* című filmen kívül mindenhol.
- A játék elején igyekezzünk megjegyezni a motorban mozgó alkatrészek helyeit, mert ha valami elromlik, akkor kicsit nehéz lesz próbálgatással megtalálni a hibás kütyüt.
- FIZESS ELŐ A CoV-ra! Ennél jobb tippünk már nincs...

Összegezve a tapasztalatainkat, elég jó benyomásaink vannak a játékról. A grafika (főleg a „szimulátor" résznél) ugyan nem egy **TFX**, de elmegy (a búsba...).

Végezetül MEGATHANX egy bizonyos **STEFÁNEK TAMÁS** nevű úriembernek, aki nélkül ez a leírás tuti nem készült volna el! Kösz **STEFA!**

A game egyébként fut A1200-on is! Tényleg, most jut eszünkbe: (jellemző **TIBSOFT**-ra) hogy hívják az ezerkettes írónőt? *AGATHA CHRISTIE* (Jó vicc mi? Na nevessetek már egy kicsit, most hogy sikerült keresztülrágnotok magatokat a leírásunkon.)

● *TIBSOFT AND STEFA*

Dungeon Hack

Egy szép napon NAGY-NAGY ***SSI*** és ***TSR*** bácsi kinyitotta tekintélyes bukszáját, és valami furcsa ***EOB*** feliratú cetlire lelt. Pár perc tűnődés után eszükbe is jutott, hogy ez (is) egy elég jól fizető sorozat volt, és már majdnem kiadták az utasítást a sorozat következő részeibe tartozó dungeon-ök megkreálására, amikor egy arra zümmögő méhecske eszükbe jutatta, hogy azért álljon meg a menet, valahogy nem illene a ***TSR*** jelenlegi koncepciójába. Mégis, hogy ne viszkessen annyira a túlontúl termékeny szerzők tenyere, még pár buckazoidot ki akartak facsarni az ilyenfajta dungeontémából. Nem kell hozzá sok idő, sok ötlet, csak egy-két jobb gfx pár új szörnyről, néhány varázstárgy vagy varázslat, és a fanatikusok már sorba is állnak a stuffért. Ahogyan idáig is szokták, bekapcsolták a dungeon-generátort, megadtak neki vagy 25 új szintet, és minden ment is volna, csak valahogy az alaptörténet nem akart senkinek eszébe jutni. Több nap, sőt hét ezzel telt el, míg végül az egyik legjószívűbb alkalmazott megszólalt: Miért ne magát a generátort tegyük közkinccsé? Eleinte zúgolódtak, hogy ezzel le is zárnák a további ilyen tipusú anyagok útját, de amint a jobbik lelkiismeretük egy nagy fenékberúgást rendelt meg számukra, beadták a derekukat. A vicc kedvéért egy ***DreamForge Intertainment*** nevű cég is belekeveredett az ügybe. És megszületett a ***Bard's Tale Construction Kit***... Hopci, az azért nem ugyanaz. Pontosabban: a ***DUNGEON HACK***!

Az egész nosztalgikus könnycseppcsalogató hatása elmondhatatlan. Alaptörténete hihetetlen fordulatokban gazdag. Megbíznak minket a feladattal, hogy a ... névre hallgató transzvesztita mágusnak hozzuk el álmai gumilabdáját. Az odaút is hihetetlen egyszerűséggel történik: elteleportál minket a legközelebbi reptérre, ahonnan ejtőernyős bevetéssel a közeli mocsár mélyére jutunk. A ***FORGOTTEN REALMS*** felirat ne sok embert zavarjon, mindössze arra utal, hogy bármelyik hagyományos lukban lejátszódhatna, ha az **MC III** és **XI** monsterjesit is eltűrjük, nem is beszélve az ***EOB***-beli újdonságokról (megjegyeznénk, hogy a falon lévő térkép nincs is benne a ***FR*** atlaszban).

Szokatlan rövidsége a leírásnak is azzal magyarázható, hogy itt nincs miről írni. Ehhez képest csak figyeljétek meg, hogy mennyire jól fog menni a hasznosabbnál hasznosabb és feleslegesebbnél feleslegesebb információk felhalmozása...

Nagyon fontos résznek tartanánk a karakter és dungeon-szerkesztést, mivel az összes többi egy fél hasábba belefér. Nézzük sorban.

Ebben a játékban az idáig megszokott négy, illetve hat helyett egy egész karaktert indítunk, így nem árt, ha valamelyest jobban behatolunk a dolgok lényegébe. Újdonság! Először az ***SSI*** történetében *BÁRD*-ot is indíthatunk (ha jól emlékszünk, idáig összesen egy darab *bárd* NPC volt, a ***DQK***-ben, de az is a 1st edition és mellékállásban ezüstsárkány fajtából).

A szokásos generáláson kívül még előre elkészített figurák kartonjaiból is válogathatunk. Aki először ezt nézi meg, nagy valószínűséggel csak hűledezni tud, mert a karakter előéletében egy csodálatos dolgot vélhet felfedezni: KITEK! Nem, nem. Nyugodtan higgadjunk csak le, az egészet nevezhetjük akár rossz viccnek is, mert teljesen figyelmen kívül hagyja a játék, hogy ez most *BLADESINGER* vagy sem, *BATTLERAGER* vagy *HEARTH GUARD*. Pedig micsoda táplehetőséggel járt volna! A kitek felének hátrányait vagy azok nagy részét azonnal a sarokba hajíthatnánk, a kitek másik felének az előnyeit szintúgy. Kinek lenne ellenére egy *BATTLERAGER*, amikor nincsenek társak, akiket veszélyeztethetne? Szóval az egész csak kamu, így a túlélés szempontjából nem árt a saját karakter generálása.



A karakter osztályának kiválogatása nagyobb feladat, mint hinnénk. Gondoljunk csak rá: ha nem *papot* választunk, nagy valószínűséggel sok kaját és időt fogunk elpazarolni alvásra, az élőholtak sokkal veszélyesebbek lesznek. Ha nem *mágust* vagy *bárdot*, akkor hogy fogjuk beazonosítani a tárgyakat a *SCRYING GLASS* nélkül? Ha meg nem *harcos*, akkor elveszítjük a legnagyobb lehetőséget, a könnyű mészárlást. Meg kell mondani, a fő ütőerő a *harcosok* kezében maradt, a *tolvajok* pedig továbbra is abszolút használhatatlanok a többihez viszonyítva. Egy már kiesett. A *bárd* szépeket tud varázsolni, meg egész jó páncélja és fegyvere is lehet, néhány hangszer társaságában kellemes meglepetéseket okozhat a szemberohanó szörnyűségeknek. De *tolvaj*képességei meg senkit sem érdekelnek, és így sem lesz belőle igazi *harcos*, túl magas a THAC0, nem elég az erő, amíg 18 fölé nem megy. Akkor nézzük a *varázslót*. Jó pont, hogy ők 5. szinten indulnak, és ezzel az ***SSI*** is rátapintott a lényegre, hogy hiába van egy, esetleg kettő **MAGIC MISSILE**-unk, ha jön ötvenkilenc *ork*. De mindjárt rátapintunk a másik lényegre: magasabb szinten sem leszünk bebiztosítva. Még jó, hogy *BEHOLDER* nem jön a ***DH***-ben... Puff, odaállna a 20. szintű *mágus* pl. a **DAGGER** +4-ével, és nekiállhat ledarálni azt a min. 40-50 HPt. Hehehe. Azért jön elég hasonlóan kellemetlen szörny, pl. a szeretett *UNDEAD BEAST*. Ennél is jobb feladni, ha nincs **WAND OF SMITING +3**. A *pap* sajnos egyszerre két fegyvert nem forgathat, varázslatai legtöbbjével meg elmehet kemotoxnak. Aki a lehető leghamarabb akar túllenni a programon, így annak egy *harcos-mágust* ajánlhatnánk (a mágus részt leginkább csak az **IMPROVED IDENTIFY** miatt), ám azoknak, akik szeretnek egy kicsit több időt beleölni a dungeon-ökbe, a többi sem árthat meg, ha idővel kivárja. Az egész játék folyamán a varázstárgyakat is a karakternek megfelelően kapjuk, és minél jobban koncentráltunk egy osztályra a választáskor, annál kiválóbb anyagok közül válogathatunk a varázstárgyak közül. Varázstudóknak megjegyzés, hogy mind a *papi*, mind a *varázslói* varázslatok hetedik szintig vannak, ami egy kicsit kiszúrás a *mágusok*kal, de segíthet, hogy kilencedik szintig scrollok azért találhatóak, csak nem lehet beírni a varázskönyvbe. *Paladin*eknak pedig egy nagyon rossz hír: nincs benne **HOLY AVENGER**. Fajok tekintetében sokat segít a választásban az osztály meghatározása, azonkívül örömhír: minden jel szerint nincs szintkorlátozás! Gyors kezdés esetén óvakodjunk a fél és hasonló törtszerzetektől.

A DUNGEON-szerkesztés titkaiba betekinthetünk, ha a már ismerős scannelt kép alatt egy CUSTOM-re kattantunk. Két oszlop áll rendelkezésünkre, a DUNGEON GENERATION és a GAME ENVIROMENT. Szép sorjában, melyik mire is jó:

- **DUNGEON DEPTH**: egyértelmű, a leküzdendő dungeon mélysége, és egyben a fő meghatározója játéknak. Mi összesen (nem egy játékban) végigszenvedtünk vagy 40 level-t, túl sok különbséget a játék jellegéből fakadóan csak a szörnyek erőssége okozott. A huszonöt szintes játékban egyátalán nem lesznek hatalmasabb szörnyek a vége felé. Mindössze XP miatt éri meg lemenni a 25. emelet mélységébe.
- **MONSTER AMOUNT**: A szinten lévő szörnyek számát adja meg, az *EOB* részekben kb. a maxon lehetett mindig.
- **TREASURE AMOUNT**: Valami, amit nem érdemes HI alá tenni. Érdekes dolgoknak lehetünk tanúi. Velünk például a következők történtek. Éppen beléptünk a dungeon első szintjére, amikor mi akadt a kezünkbe: egy **ROBE OF THE ARCHMAGI** (***főmágusok köpenye***, aki nem ismeri, az kezdjen el csodálkozni és hüledezni). Pár lépéssel arrébb egy-két könyv, ami tulajdonságainkat növelte. A második szinten egy **Titánkalapács**. A huszonötödik szinten pedig már egész *normális gyűjteményre* tettünk szert, és pár felesleges dolgotól meg is kellett szabadulnunk: volt hat **tűzoriáserő-kesztyű**, négy **ügyesség kesztyűje**, három **Titánkalapács**, két **WAND OF SMITING**, egy **ELVEN CHAIN MAIL +3**, **RING OF REGENERATION**, **IOUN kavics**ok, stb.
- **FOOD AVAILABILITY**: Mennyi kaja lesz elrejtve az egyes szinteken, a másik oszlop FOOD CONSUMPTION részével nem árt összhangban lennie.
- **ILLUSIONARY WALLS**: illúziófalak, amiket nem fogunk túl nagy valószínűséggel megtalálni. Sokat ebből sem érdemes tenni, mert hamar unalmassá válik.
- **KEY FREQUENCY**: A másik unalom. Túl egyszerű megtalálni az egyes kulcsokat, és ha magasra állítjuk, akkor csak a klassz varázstárgyaktól szedjük el az időt, meg az ajtók keresésével. Csak gyorsabb, de nem nehezebb lesz a játék, ha LO-n van.
- **PITS FREQ**: A lyukas padlók gyakorisága, **GRAPPLING HOOK**kal és pehelyeséssel csak időpazarlás, anélkül bosszantó.
- **MAGIC TRAPS**: A már megszokott **MAGIC MISSILE**-t, **FIREBALL**t, **LIGHTNING BOLT**-ot és tsait köpködő fejek, amelyek varázslatai az ellenfélre is hatnak.
- **HINTS**: Valamikor előttünk ez egy bentlakásos gimnázium volt *mágus*lányok számára, akik rendesen vezették a kis titkos naplójukat. Egy lányka írása fent is maradt, de hálistennek a malac részeket már rég széthordták az *ork* hordák, így maradt az unalmas, de hasznos bejegyzések tömege varázstárgyakról és szörnyekről. Egyszerűbb (XP szempontjából jobb), ha inkább a *HACK.RES*-ben olvassuk el. Ott sorba is vannak rakva az egyes fecnik.
- **MAGICAL ZONES**: Ez is ismerős kell, hogy legyen, pár újabbfajta hatással. Az történik, hogy egyes helyeken meglepő eseménynek lehetünk tanúi: lelassulunk, míg az ellenfél persze nem tesz ilyet, nem műkszik a mágia, minden lépés fáj, fogy az erőnk, és a legrosszabb: fogy az XP. Néha ad elég izgit.
- **WATER LEVEL**: Sok magyarázat nem szükséges, víz alatti légzést lehetővé tevő varázstárgy és varázslat van elég. Még jó, hogy kihagyták a megismert kapcsolókat és vízáramokat...
- **MULTI-LEVEL PUZZLE**: A puzzle alatt annyit kell érteni, hogy többi szinten keresztül sem árt cipelni a kulcsokat.



- **ENCOUNTER UNDEAD**: Sok érdekes dolog elveszne, ha ki lenne kapcsolva. A következő élőholtakkal találkozhatunk: **GHOUL** (ami egy olyan fajta, aki nem tanulta meg eléggé, hogy bénítására az *elf*ek immunisak), **SHADOW**, **SHADE**



WIZARD/WARRIOR, **WRAITH**, **MUMMY**, **WIGHT**, **SPECTRE**, **GHOST WARRIOR**, **LICH**, **UNDEAD BEAST**, **WATCH GHOST**.

- **FOOD CONSUMPTION**: A karakter éhségének mértéke.
- **MONSTER DIFFICULTY**: A szörnyek HPi. Nagyon nagy hatással van az értük kapott XP-re is.
- **MAGIC POWER**: A mágia erőssége alatt azt kell érteni, hogy HI fokozaton egy mezei LIGHTNING BOLT is leszedhet akár 100 HP-t is, és nemcsak az ellenfélről, hanem rólunk is, legyen a kilövő alkalmatosság egy pálca, csapda, vagy egy szörny.
- **POISON STRENGTH**: A méreg erőssége, azaz mennyit szed le meghatározott időközönként, ugyanúgy hatással van az ellenfelekre is. A baj az, hogy áldásos hatását a szörnyike nem tudja kivárni, míg mi ráérünk.
- **CHARACTER DEATH REAL**: Ha most túl szigorúak lennénk, azt mondanánk csak róla, hogy nézd meg a kézikönyvben, de addig is mindig tartsd ON állásban. Csakhogy mi mindig is az olvasók érdekeit igyekeztünk követni, ezért elmondjuk, hogy milyen jót mulattunk magunkon, amikor kipróbáltuk ON állásban, és úgy a dungeon nyolcadik szintjén meghaltunk. Oh, sebaj, gondoltuk, és már indultunk is a RESTORE-hoz. Hmm, hmm. A következő pár percben a ház ablakait földöntúli sikolyok szaggatták, a vakolat leomlott, mert az a meglepetés ért minket, hogy a jószívű masina szépen **letörölte minden egyes kimentett állásunkat, majd felülírta, hogy visszaállításra egy fikarcnyi esély se legyen**. Megoldható a probléma úgy, hogy nagyon rossz helyzetek esetében rögtön visszatöltünk, nem várjuk meg a halált, és időnként a ***SAVEGAME*** könyvtár nagy részét archiváljuk. Így nagyobb az esély a sikerre.
- **ENEMY SPELLS**: Ha kikapcsoljuk, a játék nagyon leegyszerűsödik, szupereffektív a MAGIC POWER HI-jal.



Felhívnánk a figyelmet arra, hogy minden beállításnak van szerepe, és talán nem csak a generálásban, hanem az egyes szörnyekért kiutalt XP-ben is. Az XPk értéke széles, kb. 10 és 160 százalék között mozoghat az MC-okban javasolt értékhez viszonyítva. Legfőképpen a MONSTER DIFF. a döntő. Tessék csak belegondolni, hogy mi kb. 1.2 millió XP-t kerestünk 25 szinten keresztül max. szörnyszámmal, de a kiérdemelt XPnek csak egytizedét vághattuk zsebre. Legnehezebb fokozatban ez akár 20 milliót is megérhetett volna. Ez egy 64. szintű mágus lehetne, ha menne húsz fölé...

A játék elkezdéséhez már elég segítséget adtunk, de az elindulás után is találhatunk valamit. Nézzük a játék újdonságait, amik homályosak lehetnek az ***EOB***-ben edzettek számára is.

Ilyen a karakterre pakolható kockák közül az a három, amely a fej felett helyezkedik el. Idővel találhatunk ún. **IOUN kavics**okat, amelyek közül a szürkén kívül mindegyiket érdemes jól megvizsgálni, mert sok előnyös mágia lett beléjüknyomva. A szürke azért nem használható, mert megalkotásakor a PERMANENCY-hez nem megfelelő minőségű elemet használtak (tudjátok, az a dobolós tehén, aki néha kajakozik is!), és a dungeonben ki szeretné kivenni a zseblámpájából a telepet? A többi viszont igen hasznos, és nem kell megijedni, ha időnként hűségesen tesz egy tiszteletkört a koponyánk körül, ez a dolga. Van, amelyik kevésbé tartós, ilyenek a varázslatszívó drazsék, a kisebbek és a nagyobbak is. Bizonyos szintnyi mágia után OVERLOAD felirat villogása közben elkezd füstölögni. A többi viszont maradandóan segít, mondjuk nem kell többé kajálni (ez a legcsúcsabb, és alkoholt azért lehet mellette inni, azt nem szüttyöli el). A tulajdonságokat növelő példányok kivételesen nem emelnek semmit 18 fölé. Ejtsünk akkor pár szót az arra érdemes új vagy módosított varázstárgyakról. Ha egy szimpla osztályú karakterrel indulunk, jó esély lehet arra, hogy egy teljes névvel ellátott ruha-garnitúra birtokosaivá váljunk. Megőrzésül pár ember itthagyta felszerelését, és jótékonysági célból egy darab gatyában távoztak. Mindegyikük a saját osztálya számára nagyon is előnyös képességekkel rendelkezett, pl. *Ghreu tolvaj* volt, *Myrh főpap/lakatos*, *Ravenna* nőstény *varázsló*, stb. A teljes grabanckészlet egyes tagjai lehet, hogy nem kifejezetten a bestek a témában, ám ki a megmondhatója, hogy rossz ízlésük volt az említett személyeknek. Fő a harmónia. Nincs ízlésesebb, mint *Ravenna* zöld színű **hálósipká**ja mellé, ami titokban eggyel növeli az intellektuális képességeket is, *Ravenna* díszes **Gyorsasag Bot**ja. Egyébként *Ghreu* túl hasznos a tolvajok számára ahhoz, hogy szó nélkül elmenjünk a legkúlabb tárgya mellett, ami olyan zárnyitó szerkó, hogy megsérülése esetén automatikusan becsomagolja magát, megveszi a bélyeget, és felkeresi a legközelebbi postát, ahonnan feladja a csomagot a legközelebbi zárnyitójavító szaküzletbe. Egy másik fontos tárgyat már említettünk, nevén nevezve a **SCRYING GLASS**t (vagy ahogyan először kézbevéve találkozunk vele, a **"furcsa tükör"**), aminek szerepére a mindig is feledhetetlen ***93/94-es Évkönyben*** lefutott ***EOB III*** leírásban csak halvány mellébeszélésekkel utaltunk, kifejezetten azzal a célzattal, hogy megbecsült olvasótömegeinket kétségekben hagyjuk funkcióját illetően, ami nem is volt véletlen, tudniillik pontos szerepének ismerete kiesett akkori érdeklődési körünk fő mezőjéből, ám az idő forgása nem hagyta változatlanul ezt az intim témát sem, megvilágosítván elménket az univerzális jóakarat gyökerének kutatásában játszott pótolhatatlan szerepéről, konkretizálva a dolgot, a felhasználható tárgy-erőforrások optimálisabb kihasználását lehetővé tevő elengedhetetlen információk közkinccsé tétele **(42 — Bryan)**. Szóval beazonosítja, amit kell. Vannak a már ismerős pálcák közül is újdonságok, ilyen a **MUNDANE WAND**, ami a **CREATE NEST** 3. szintű *papi* varázslat (állati szféra, azon belül a madár szektor csuri cikkelye) legfontosabb materiális komponense. A **HASTEN FOE** a **HINDER FOE** inverze, és annyit is el lehet róla mondani, hogy káros az egészségre. A módosított tárgyak közül csak kettőről szólnánk, az egyik a **Titánkalapács (TITAN'S MAUL)**, amit csak hajigálni lehet, kézben használni nem (valamennyire meg is lehet érteni, hiszen a normál használatához a nagy erőn kívül a G méret is szükséges), a másik meg a **főmágusok köpenye (ROBE OF THE ARCHMAGI)**. Ezt felvéve a *varázsló* karakter abba a kínos szituációba kerülhet, hogy a szabása ugyan elsőrendű, de sajnos csak épp varázsolni nem lehet benne. Ennek ellenére minden bizonnyal *főmágus*éknál CSAK ezt illik viselni.

A szintekről nem érdemes mást mondani, mint hogy egy szinten két fajta szörny van, plusz egy, amelyiket nevezhetnénk főszörnynek is. Az elsőkön *goblin*ok, *orkok* és *hobgoblin*ok közül kettő riogatja az arra érdemeseket, lejjebb sokkal rátermettebb és változatosabb fajtákkal is összeakadhat a bajuszunk. Előfordulhat, hogy a főszörny gyengébb, mint a szint többi figurája, és hogy ugyanaz a figura jóval lejjebb lévő szinteken is fickándozik. A legutolsó szinten is csak ugyanez van, de a főfőfőfőellen a következő három közül az egyik: *BLUE DRAGON*, *ELEMENTAL LORD*, *TANAR'RI — BALOR*. A többi szörnyek közül a legveszélyesebbek a *DEATH KNIGHT*-ok és a *LICH*ek lehetnek, bár van, akinek az *UNDEAD BEAST*-ek sem fognak túlságosan tetszeni (heil, *Herr Dalamar*!). Utoljára a tipp: ha az ajtó a félistennek sem akar kinyílni, nagy izmúak előnyben. Az idáigi fehéregér játéktechnikát ne felejtsük: üss és fuss. Szubjektív véleményünk, hogy a fegyverösszeállításban nekünk a legjobban két **WAND OF SMITING** jött ki, és ideges lett a *késsárkány*. Hosszúkardot és rövidkardot egyszerre a fene tudja, hogy miért, de nem használhattunk, mellesleg azokból a legjobb, amit a már említett x szintnyi játékunk után találtunk, egy +3-as rövidkard volt. Páncélból sima harcosoknak és papoknak a **DRAGONSKIN ARMOR +2** számíthat nonpluszultrának, a többieknek mind az **ELVEN CHAIN MAIL +3**. A legjobb sisak egy +3-as volt, a legjobb karperec szintén. Gyűrűkből, ha van, a regenerálósat mindenképp viseljük legalább pihenéskor, nem papok számára a másik ujjra meg áldásként jöhet egy ***XY Pecsétgyűrűje***, ami korlátozott számú papi varázsképességre ad lehetőséget, feltéve, hogy szent szimbólummal is rendelkezünk. Egyes varázsmezők és erőszívó élőholtak kedvéért felpróbálhatjuk a **SUSTAIN STRENGTH**-et is. A pajzs csak helypazarlás a második fegyver vagy a varázskönyv/szimbólum elől.

Megjegyzésül annyit mondanánk, hogy sokan elkeserednek a második szintre lépést megelőző pillanatokban, ugyanis egy kódot kérdez. Az úgy nem súlyos, megijedni nem kell. Jópár DOC-CHECK kérdésre kipróbáltuk, hogy mi lenne, ha megpróbálnánk kitalálni a megoldást. Elsőre bejött. Annak, aki esetleg nem annyira ismerős a kérdezett témákban, ajánljuk a csodálatos ***HACK.RES*** file-t, mert az egyik legolvasmányosabb file, benne vannak, persze tömörítés, védés nélkül a kérdések, és rájuk a megoldások. Mit érdemel az a bűnös:

GENERATING CHARS: ATTRIBUTES
CHARACTER BASICS: INHABIT
CLASSES: CHARACTERS
ALIGNMENTS: FICTIONAL
ABILITY SCORES: SUMMARY
RACIAL ADVANTAGES: WANDERING
AFTER SELECTING: SELECTED
CRASH COURSE IN SPELLCASTING: EVIL
EXAMINE CHAR.: APPEARS
READY AN ITEM: MOVE
PRAY FOR SPELLS: EXAMINE
SHOW NUMBERS: COMMAND
DUNGEON DEPTH: ENDURE
ENEMY SPELLS: SHADOWS
DAMAGE: LOSS
GO ON: FAILS
XILL: BRAWNY
COCKATRICE: INFAMOUS
GOBLIN: GREED
GOLEM, FLESH: HUMANOID
OTYUGH: GULGUTHRA
WATCH GHOST: SOMETIMES

(csak a szavakra figyeljünk, a számok nem jelentenek semmit, a szokásos módon csak ijesztgetnek. Köszönet jár ***Szigetvári József*** olvasónknak of Maroshegy). Ha valaki megnézné a lekaszabolt szörnyeink számának listáját, mindjárt eszébe fog jutni, hogy ez egy SZEREPjáték, s nem mondjuk a ***DOOM***...

Elégedettek lehetnek odaát, jól meg sikerült alkotni a stuffot, az, hogy a DUNGEON bejárhatatlan lenne (értsd: nincs meg a lejárat), ritka. Az 'F1'-gyel még lassú 386-oson is elmehet a móka, így mi is befejezzük az írást, és pontot teszünk az egész ***SSI/EOB*** dungeon végére. **PONT!!!!!**

● *HáPI*

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni **(14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről)**.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519. **Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.**

---

64 software

• C64 lemez, kazetta olcsón eladó. Listát küldök! **Botos Zsolt**, Vasad, Bem út 14. 2211

• 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazin. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481

• C64-en kazettán utántöltős és egyrészes programokat cserélek. Listát kérek és küldök. Címem: **Hartwig András**, Vép, Rákóczi u.139. 9751.

C64 lemezesek! Színvonalas, válogatott szuperprogramok eladók! Válaszborítékért lista (bővülő). Precízség! **Magyar Csaba of TURBO BYTE SOFT**, Diósjenő, Dózsa György út 93. 2643.

• C64-es programok eladása kazettán, lemezen. Felbélyegzett válaszborítékért lista. **Kardos Zsolt**, Paks, Puskás T.6. 7030

• Ne hagyjátok ki! C64-es lemezes és kazettás klub indul. Ha érdekel, felbélyegzett válaszborítékért részletes ismertetőt küldök. Érdeklődni lehet: **Tárnok László**, Paks, Babits M.u.12. 7/1. 7030

• C64-re, lemezre keresem a következő programokat: ROCKSTAR ATE MY HAMSTER, TWO ON TWO, LORDS és más jó prg-okat. Ezeket meg is venném, vagy cserélném. Címem: **Lőz János**, Solt, Posta u.53. 6320

64 hardware

C64 vadonatúj, 1541/II. drive-val, Profex magnóval, HELP cartridge-zsel, joystick-okkal, kazettákkal, lemezekkel készpénzre cserélendő. Asztal külön is! Ár megegyezés szerint. **Eperjesi András**, Komló, Vértanúk u.4. 7300. Tel.: (06-72) 484-355.

• Eladó: C64 + floppy + nyomtató + 100 db. lemez + micro joystick + 100 db-os lemeztartó + 1 kiló nyomtatópapír. Csak együtt, mindössze 47.000,- Ft-ért. Esetleg 2-szeri részletre is! ++ Nyomtatóhoz ajándék! **Bacsa J. Csaba**, Mindszent, Kossuth L.u.89. 6630.

• Eladó: C64 + 1541/II. drive + 175 db. lemez + 1 eredeti program + 1 tape tods + 5 joy (2 garanciális) + magnó + 1 játék cartridge + 31 db. kazetta + 5 gyári + szakirodalom + újságok. Ár: 35.000,- Ft. **Bago Attila**, Aszód, Podmaniczky út 5. 2170

• Eladó egy C64 + 1541 floppy + magnó + Seikosha GP-100 nyomtató + 43 lemez főleg játékokkal teli + 5 kazetta (4 gyári) + 2 joystick + a Commodore Újság számai 94/1-ig 26.000,- Ft-ért, a nyomtató 8.000,- Ft-ért. A többi csak együtt 15.000,- Ft. Érdeklődni: **Varga József**, Méhkerék, Tel.: (06-66) 453-467.

• Eladó: kitűnő állapotban lévő C64/II. + 1541/II. (garanciális) floppy drive + kb. 150 lemez, teli a legjobb programokkal + egy db. 100-as lemeztartó + 2 db. mikrokapcsolós joy + 1 db. Super Games kártya + 1 db. gyorstöltő, másoló/epromégető kártya + C= magnó + 11 db. kazetta + gépbe épített CPU STOP/RESET gomb + szakirodalom. Ára: kb. 30-35 ezer Ft. Érdeklődni: levélben, **Kiss Csaba**, Törökszentmiklós, Délibáb út 44. 5200

Eladó egy C64 + 1541 floppy drive + 120 lemez + MPS 1250 nyomtató + színes monitor + joy + magnó kazettákkal + felhasználói kézikönyvek, újságok. Irányár: 40.000,- Ft. **Lőrincz Lajos**, Bánhorváti, Népköztársaság út 7. 3642. Tel: (06-48) 344-211.

• Eladó egy C64 + magnó + floppy + monitor + játékok sürgősen. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 1763-680 (**Kaulics Zoltán**).

• C=64/II., Floppy drive, monitor, Seikosha SP180 nyomtató, magnó, 2 joystick, 35 db. 64'ER magazin, könyvek, lemezek 45.000,- Ft-ért eladók. **Tiszaváry Péter**, Kaposvár, Rómahegyi u.5. 7400. Tel.: (06-82) 315-840.

Amiga

• Amiga programok nagy választékban, olcsón eladók. Cím: **Gyurics Róbrert**, Budapest, III. Csobánka tér 2., II/17. 1039. Tel.: 180-2184

• A500-ra programokat ingyen cserélek. Listát kérek és küldök. Cím: **Kassai Károly**, Újfehértó, Puskin út 14. 4244

• Olcsón eladó Amiga 2000, újszerű állapotban. 1 MB RAM, 20 MB HDD, PC/XT emulátor, Philips színes monitor, egér, joystick, lemezek, magyar, angol, német és francia nyelvű könyvek. **Besze György**, Budapest, Tel.: 1752-900.

• Amiga programok hatalmas választékban az AMIGA CENTER-ben. Cím: **Tóvári Gábor**, Budapest, III.Vízimolnár út 2. VI/56. 1031. Tel.: 180-37-38.

• Amiga és PC számítógépes klub minden pénteken 15-18 óráig. Cím: **Óbudai Művelődési Központ**, Budapest, III.San Marco u.81. 1032. Tel.: 188-73-70.

• A500, A1200-es programok nagy választékban eladók! **Sándor Attila**, Budapest, IX.Bakáts tér 2. I/6. 1092. Tel.: 2178-812.

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25"-os lemezek is kaphatók! Dikó István, Budapest, V. Veres Pálné u.9. Tel./FAX.: 137-3193.

PC

Legjobb PC programok széles választékban eladók. **Polónyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204. Tel.: (06-60) 33-20-30.

• Legújabb IBM programok eladók! Válaszborítékért lista. **PC-Informatic** (**Horváth Jenő**), 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u.2. III/16.)

• Eladó IBM PC-re SOUND ZAPPER PRO sztereo hangkártya 9.000,- Ft-ért. **Sandoly Szabolcs**, Hatvan, Horváth M.út 23. III/11. 3000. Tel.: (06-37) 341-046.

• PC-s programok az országban legolcsóbban. 1 HD = 30 forint. Egyre bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

• Eladó egy Soundblaster 2.0. Vennék SB 2 Pro-t! Árajánlatokat a következő címre: **Tóth Gábor**, Pusztaföldvár, Rákóczi u.43. 5919. Ugyanitt programcsere, adás-vétel.

• Eladó 286-os alaplap 1 MB RAM-mal 4.500,- Ft-ért. Cím: **Szirtes Krisztián**, Budapest, II.Riadó u. 10/A. 1026.

• PC-s programok INGYEN!!! Válaszborítékért listát küldök! Cím: **Kévés János**, Soltvadkert, Pf.: 8. 6230. (Zalka M.u.22.)

• *A legjobb és a legújabb programok a GAME-től. Felbélyegzett válaszborítékért listát és tájékoztatót küldünk. Cím:* ***GAME (Tamás László)****, Budapest, XVIII. Margó T.u.180. 1186*

• PC-re programok nagy választékban! Lista = válaszbélyeg és lemez. **Vaszula András**, Telekgerendás, Munkás 37. 5675. Tel.: (06-66) 457-943.

• IBM programok nagy választékban, kedvező áron kaphatók. **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. 1031. Tel.: 173-0086.

• MOOO PC DUDE! Még mindig cserélek, nem eladok, csak nincs sok időm mostanában! Minden contactomnak felhívom a figyelmét, a lemezeket visszaküldöm, NEM NYELEM LE!!!! **Cool'er, Forgács Viktor**, Eger, Veres Péter út 7. 3300. Tel.: (06-36) 322-248.

• Programcsere! Főleg RPG-re megy ki a játék! A MODEDIT 2.01 még mindig aktuális. Válaszbélyeg kötelező!!! Na, HI! **Cool'er, Forgács Viktor**, Eger, Veres Péter út 7. 3300. Tel.: (06-36) 322-248.

Plusi és társai

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '92-93-as. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

• Mély fájdalommal tudatom, hogy a +4-es gépem elhalálozott. A benne lévő alkatrészeket eladom, hogy lelke további életet éljen. Részletek a következő telefonszámon: **(06-36) 322-248**.

Egyéb

HANCU, GYERE HAZA, MEGBOCSÁJTOK! (VOLT???) BARÁTNŐD: ADRY

• Eladó: CoV 2-36: 1.500,- Ft-ért, CoV Évkönyv'91: 250,- Ft-ért, C.Mánia 1-5.: 500,- Ft-ért, 576 KByte 1.-92/12-ig: 1.500,- Ft-ért, poszterek (T2, Powermonger stb.). **Erdei Péter**, Kazincbarcika, Móricz Zs. tér 4. 1/3. 3700.

• PC klubunkba további tagok jelentkezését várjuk. Cím: **PC-KLUB** (Tóth Gábor, Sárközi Zoltán), Pusztaföldvár, Pf.: 8. (Rákóczi u.43.), 5919.

• Megjelent a P-MAGAZIN 1. száma lemezen! Van benne játékleírás, humor és sok más érdekesség, hirdethetsz is! Az első szám mindenkinek ingyenes, csak a lemezt és a postaköltséget kell fizetni. Felbélyegzett válaszborítékot küldj! (Láng Oszkárné), **P-MAGAZIN**, Komárom, Igmándi u.22. 2900.

• ENTERPRISE 128-as számítógéphez játékkazettákat keresek! **Barna Norbert**, Nagykőrös, Dankó P.u.5. 2750

• Eladó egy 1 MB-os ATARI ST, színes monitor, 100 db. lemez, lemeztartó 40.000,- Ft-ért. Cím: **Kovács Gábor**, Budapest, III.Csobánka tér 2. V/50. 1039.

MONITOROK ÉS PRINTEREK JAVÍTÁSA. NYITVA hétköznap: 13h-19h-ig. Budapest, XVI. Ködös u.42. 1162

64

Kiegészitő lista 1994/I. negyedév

• ALIEN III. - akció - 1SD / • Archon - stratégia - 186 / • BARBARIEN LAND - akció - 128 / • BUNDESLIGA 2. (angol) - manager - 123 / • BUNDESLIGA 2. (német) - manager - 117 / • CAPTAIN KLOSS - akció - 172 / • CAR WARS - ügyességi - 168 / • CASTLE - akció - 177 / • **CODENAME MAT II. - akció - 137** / • COLDITZ - kaland - 213 / • CORYA - szöv.kaland - 252 / • CYBORG 2900 - 3d akció - 136 / • DETONATORS - ügyességi - 228 / • DO OR DIE - stratégia - 222 / • FRED'S BACK II. - akció - 165 / • GHOSTDRIVER - ügyességi - 225 / • Gianna Sisters Remix - ügyességi - 178 / • HANSE - kereskedő - 205 / • HEAVENBOUND - ügyességi - 144 / • HERMETIC - űrhajós - 2SD / • HOLIDAY COPS II. - akció - 111 / • INT SPORT CHAMP. - sport - 149 / • ISLAND OF THE DRAGONS - ügyességi - 1SD / • KARAMALZ CUP - jéghoki - 1 SD / • KNAX THE COMPUTERGAME - ügyességi - 1SD / • LETHAL BOMBS - ügyességi - 283 / • LIVERPOOL - foci - 173 / • MAYHEM IN MONSTERLAND - ügyességi - 2SD / • MEGA THRUSTERBALL - lövöldözős - 330 / • **MIGHT & MAGIC III. - kaland - 6SD** / • ORMUS SAGA II. - RPG - 3SD / • OSTFRIESLAND GAMES - ügyességi - 1 SD / • PARSEC - lövöldözős - 1SD / • PLAY A MATCH - tenisz - 137 / • PLIS - logikai - 141 / • POKER THE GAME - kártya - 123 / • PSYCHO CHAOS - ügyességi - 444 / • PUNICA GAME - ügyességi - 410 / • QUADRANT - logikai - 1SD / • Real Ghostbusters - akció - 1 old / • REEDEREI - kereskedő - 124 / • Rick Dangerous 1. - ügyességi - 186 / • SESAME ST. - nyomtató - 1SD / • SMASH - tenisz - 1 SD / • SOCCER CUP 2. - menedzser - 156 / • SPACE DUELL - lövöldözős - 1SD / • SPACE QUIZ 101% - vetélkedő - 1SD / • SCEPTRE OF BAGHDAD - akció - 1 SD / • Street Fighter 1. - verekedős - **1SD** / • SYSTEM - ládatologató - 280 / • TALES OF BOON - akció - 335 / • TAU OMEGA - lövöldözős - 126 / • TENRACT 2. - lövöldözős - 278 / • TORSION WARRIOR II. akció - 123 / • TRAIL WEST - stratégial - 149 / • WINGS OF CIRCE - ügyességi - 1SD

Aktuális

DIZZY 5. (Spellbound Dizzy) — mászkálós — 169 / • DIZZY 6. (Prince of Yolkfolk) — mászkálós — 142 / • F1 MANAGER - manager - 1SD / • F1 MANAGER 2. - manager - 2SD / • HUDSON HAWK - akció - 1SD / • LOGAN - kaland - 1SD / • NORTH & SOUTH - stratégia - 1SD / • STAR TREK - stratégia/kaland - 193 / • ULTIMA VI. - RPG - 6SD

HOT STUFFZ

40 db. rövid program - 4 old. / • AB Cricket - sport - 151 / • Alienator - lövöldözős - 112 / • Astatin - logikai - 199 / • BALLFEVER - ügyességi - 189 / • BATTLE - akció - 360 / • Black & White - logikai - 227 / • Border Blast 2. - lövöldözős - 112 / • Catch 2. - ügyességi - 179 / • CHEEKY TWINS - ügyességi - 185 / • CRAZY SUE PLUS - ügyességi - 320 / • Crossfire - lövöldözős - 147 / • Curse - kaland - 257 / • CURSE OF VOLCAN - szöveges - 141 / • Cyberblock - tetris - 1 old / • Dark Tower - szöveges - 119 / • DARK TOWER - szöveges - 119 / • DAVY JONES LOCKER - szöveges - 122 / • Dinox - ügyességi - 150 / • DJ Puff - ügyességi - 172 / • DREAMBALL - TV foci - 126 / • EPSILON - mászkálós - 146 / • Experience - szókitaláló - 152 / • Explosion - falbontó - 104 / • Fighting Racer - lövöldözős - 102 / • Fred's Back 3. - mászkálós - 200 / • FRONTBALL - logikai - 131 / • Game Set & Fire - lövöldözős - 108 / • GET IT - ügyességi - 134 / • Golden Pyramids - ügyességi - 1 old. / • Gothic Attack - akció - 131 / • He Man jr. - lövöldözős - 168 / • HYPERSPACE WARRIOR - űrh.löv. - 1 old / • King - stratégial - 178 / • KLEMENS - ügyességi - 143 / • Kulfon in Demonland - mászkálós - 231 / • League - menedzser - 133 / • LIONS OF THE UNIVERSE - űrh.löv. - 330 / • Mercenary - lövöldözős - 181 / • Move - logikai - 189 / • Muehle - malom - 102 / • Omni Play Basketball - kosárlabda - 2 old / • Operation Merkur - stratégia - 2 old / • Pac Family - pacman - 127 / • PERFECT SYMETRIE - logikai - 101 / • PERPLEX 2. - logikai - 223 / • PUZZLE MASTER - puzzle - 290 / • Rampart - logikai - 1 old / • Reactor - logikai - 1 old / • Retro Torque - dodgem - 166 / • Santaclaus Helper - lövöldözős - 113 / • Silver Axe - lövöldözős - 119 / • Souls of Darkon - szöveges - 136 / • Spanish Treasure - szöveges - 192 / • Splitter - puzzle - 290 / • Stargate - kereskedő - 163 / • SUBURBAN COMMANDO - akció - 300 / • Super Nibbly - logikai - 252 / • Super Strike - lövöldözős - 102 / • Vietnam - akció - 106 / • WLADCY CIEMNOSCI - kaland - 260 / • X-Fighteer - lövöldözős - 118 / • ZILLION - nyerőgép - 108 / • Zytron - lövöldözős - 151

Hot-Hot: Genloc - akció - 300 / • Mercenary 2. - lövöldözős - 176 / • Fajowa Gra - szöveges - 114 / • Session - ládatologató - 410 / • Zybex - űrh.löv. - 199 / • Tau Zero - lövöldözős - 128 / • Car Wars 2. - akció - 180 / • Codename Mat 2. - lövöldözős - 137 / • Cairo Connection - szöv. - 145 / • Ruters World - akció - 102 / • Sub Burner - űrh.löv. - 182 / • LEMMINGS - log.ügy. - 5SD

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntettük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldalra (1SD) 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal azt külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállitani!

AMIGA

Lista 1994/1.:

• Alfred Chicken — mászkálós — 1 lemez / • Alien III. 100% — akció — 2 lemez / • Ambermoon — kaland — 10 lemez / • Apache — helikopteres — 1 lemez / • Beast Lord — mászkálós — 2 lemez / • Crazy Cars III. — autós — 2 lemez / • Crystal Hammer'93 — arkanoid — 1 lemez / • Cyber Zerk (1 MB) — akció — 2 lemez / • Deep Core — akció — 3 lemez / • Dogfight — rep.gép.szim. — 3 lemez / • Donk — akció — 3 lemez / • European Champions — 2 lemez / • Eye-Borg — ügyességi — 1 lemez / • Fallen Empire (1 MB) — stratégia — 4 lemez / • Genesia — stratégia — 3 lemez / • Global Gladiators (1 MB) — ügyességi — 2 lemez / • Hannibal (1 MB) — stratégia — 4 lemez / • Hired Guns — akció — 6 lemez / • Napoleonics (1 MB) — stratégia — 1 lemez / • Nippon Safes Inc. (1 MB) — kaland — 5 lemez / • Noddy's Big Adventure — kaland — 3 lemez / • One Step Beyond (1 MB) — logikai — 2 lemez / • Psychoblast — akció — 1 lemez / • Snack Zone — kaland — 1 lemez / • Space Job — stratégia — 4 lemez / • Strip Poker Live (1 MB) — poker — 7 lemez / • Subtrade — manager — 1 lemez / • Techno Ninja — mászkálós — 2 lemez / • Theatre of Death — akció — 2 lemez / • Thomas the Tank Engine 2. — akció — 1 lemez / • Turrican III. — akció — 2 lemez / • Walker (1 MB) — akció — 3 lemez / • War in the Gulf (1 MB) — stratégia — 2 lemez / • Yo! Joe (1 MB) — ügyességi — 2 lemez / • Zombies Apocalypse — akció — 1 lemez

Aktuális:

CHAMPIONS OF KRYNN — kaland — 3 lemez
DEATH KNIGHTS OF KRYNN — kaland — 1 lemez
DARK QUEEN OF KRYNN - kaland - 3 lemez
EXODUS 3010 - űrhajós - 2 lemez
GOBLINS 3. - mászkálós - 6 lemez
LEMMINGS - ügyességi - 2 lemez
NORTH & SOUTH - stratégia - 1 lemez
ULTIMA VI. — kaland — 5 lemez

Ajánlatunk:

1000 Miglia — autóverseny — 1 lemez
Alien Breed II. — ügyességi — 3 lemez
Anstoss — foci — 5 lemez
Batman Returns — akció — 2 lemez
Blob — ügyességi — 1 lemez
Brutal Sport Football — foci — 2 lemez
Burning Rubber — autóverseny — 4 lemez
Burntime — stratégia — 3 lemez
Campaign II. — stratégia — 2 lemez
Conflict over Bosnia — stratégia — 2 lemez
Cyberpunks — mászkálós — 1 lemez
Disposable Hero — akció — 3 lemez
F117A Stealth Fighter — repülőgépszimulátor — 3 lemez
Fantastic Dizzy — ügyességi — 2 lemez
Gobliins 3. — mászkálós — 6 lemez
Jet Strike — repülős — 2 lemez
Jurassic Park — akció — 5 lemez
Knax — ügyességi — 1 lemez
Lemmings Olympiade — ügyességi — 2 lemez
Mortal Kombat — akció — 3 lemez
Oxyd II. — akció — 1 lemez
Penthouse Hot Numbers DeLuxe — logikai — 4 lemez
Rules of Engagement 2. — stratégia — 4 lemez
Settlers — stratégia — 3 lemez
Simon the Sorcerer — kaland — 9 lemez
Suburban Commando — akció — 1 lemez
Theatre of Death — akció — 2 lemez
Uridium II. — akció — 2 lemez
When Two World War — stratégia — 2 lemez
Zool II. — ügyességi — 3 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa mellett feltüntettük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállitani!

1519 BUDAPEST. Pf:363.

1114 Budapest, XI.Vásárhelyi Pál u.8. (COM-WARE Kft.)



ELSŐSEGÉLY

Rovatvezető: Molnár Zsolt (DoT)

Yo, Joe! Mondá egy game címe, Yo-Yo, DoT! Mondá mindenki, aki Elsősegély bepötyögés közben az orcámra pillant. S, hogy ez most hogy jött ide? Azt én sem tudom, de máris 3-4 sornyi kóddal kevesebbet kell bepötyögnöm, hi-hi.

C64 elsősegély

Vincze Gábor Szigethalomról fantasztikus CoVboy tehenek mellett elsősegélyt is becsempészett hozzánk:

Moonfall: A kimentett állás 1.blockja nagyon érdekes dolgokat tartalmaz. $10-$20: Itt van a money. Mindegyik Byte értéke max. 9 legyen!, $30-$33.byte A fegyverek. Értékük max. 09!, $02-03.byte Rang.. Az első byte az IRON, SILVER, stb., a második byte a DOVE, RAVEN. Értékük max. 04. Ha mindkét byte 04, akkor SUPERNOVA a rangunk!

Street Rod: A kimentett állások a 2.oldalon a SAVE AREA nevű file-ban találhatók. Az állások a következő pozíciókban kezdődnek: (sáv/sec) 1. 01/04, 2.01/10, 3.01/16, 4.02/04, 5.02/10, 6.02/16, 7.03/04, 8.03/10, 9.03/16, 10.04/04, 11.04/10. Mindegyik állásban $23-$25-ig található a money. Mind a három értéket írjuk át $99-re, így megkapjuk a maximális pénzt.

Fly Harder kódok: UNIVERSITY, HIGHLANDER, NINJA, RISIKO, UNO75IE, OGGERSHEIM, BERLIN. Az Endseq kódja: SHOWTHEEND (ugye milyen nehéz?), Az örökélet kódja: FROENDENBERG.

Hatvágner Attila veszprémi olvasónk levelében egy kis 64-es helpnek is jutott hely. **Space Crusade**: írjuk be a következő kódot: BEBB364A38A.

Még tavaly nyáron **Gábor-the King** Veszprémből elküldte nekünk az **F1 GP Circuits** kódjait:

	A	B	C	D
1	XCV5	SD5H	G59K	8JD4
2	GF57	SDR3	A3JB	7GVZ
3	JF65	TREW	F94C	8LCV
4	SN26	235H	6GTK	MRIC
5	20K0	4EDF	DYH6	E5TD
6	3AWG	DGHR	WD43	ERR3
7	3FHY	4T5G	H5RG	E3E3
8	7UHN	JT74	HFDD	ERYD
9	QWER	3VGR	AAXV	GFHR
10	NTN0	ZZ39	TER5	AZR3
11	Z3Z9	TRE5	TNN0	3ZZ9

12	JQN7	AZR3	BRU7	NQJ7
13	ERT5	NNT0	GRR1	RUB7
14	CMX8	URB7	XMC8	Y9W7
15	RZA3	WY97	HQJ7	NNT0
16	BUR7	GVR1	HDF5	DF53
17	W9Y7	JNQ7	HFGF	RFG3
18	RRG1	DFRH	FG56	FG4D
19	NNT0	5HT4	FG5D	DFG4
20	A133	Q321	8C39	PE70
21	D2A0	A1E0	DA20	GH7J
22	C389	83C9	31A3	P4H8
23	E1A0	A2D0	8C39	6HVZ
24	FDG4	DFB5	FFG4	FG43
25	3RG6	56R4	FG43	ER43
26	RB64	ERF4	DF43	ER32
27	FNG7	FG53	ERG4	TR64
28	EV56	DGKU	ERF3	RTT5
29	FG53	VBNM	ER42	RTY5

Pirók László Kétpóról a **Creatures II**-ben talált egynéhány bonus pályát. Most Megosztja velünk, hogy, s miként: Tehát a bonus pályákra úgy lehet átmenni, hogy megnyomjuk a 'C=' gombot. Vegyük például a **Snow Problem** c. pályát. Induljunk el jobbra, ugorjuk át a medence fölötti szakadékot és menjünk a hógolyócsináló gép tölcséréhez. Nyomjuk meg a 'C=' gombot, és villámgyorsan beugrunk a tölcsérbe, majd a joy-t jobbra húzzuk. Egy olyan pályán találjuk magunkat, ami tele van vigyorgó és szomorú pofákkal. Ha az összes vigyorit összeszedtük, lepottyanhatunk a pálya alján. Ha lejár az időnk, visszakerülünk a normál játékba. Bonus pályák találhatók tehát: *It's Snow Problem, Acid Antics* (jobb oldalt a ketrec mellett), *Crebby Chaos* (a baltás manus mellett balra 'C=' gomb). Lehet, hogy van még, de én nem találtam.

Rucz Gyula Békéscsabán ugyancsak C64-es játékokat berhelget:

Shadow Dancer: POKE 17063,173 — örökélet: POKE 7367,173 — örök magic
Ghostbusters II: POKE 2261,173 — örökélet
Bop'n Runble: POKE 2452,165: POKE 59868,165 — örökélet

Elite: POKE 14010,173 — örök rakéta
Task Force: POKE 37859,173 — örökélet
Test Drive II: POKE 25875,165 — örökélet
Out Run: POKE 34700,173 — örökidő
Tetris PV.: POKE 2968,173 — örökélet
Giana Remix: POKE 8257,173: POKE 63777,173 — örökélet
Montezumas: POKE 36190,165: POKE 44710,181: POKE 61415,181 — örökélet

The Power kódok: 2 — LEVEL2, 3 — VISUAL, 4 — COWBOY, 5 — URGENT, 6 — OOPSUP, 7 — TOPTEN, 8 — O14OH7, 9 — ASOFGH, 10 — SOLONG, 11 — SURFIN, 12 — RACKET, 13 — BULLIT a folytatás a ZZAP — ból: 14 — GRAZZY, 16 — UNLINK, 18 — EUROPE, 20 — FREEZE, 22 — M7MS49, 23 — GALVAN, 24 — KLOWWN, 25 — INDIGO, 26 — JINGLE, 27 — JOGGER, 28 — INSIDE, 29 — SPLSPS, 30 — KNIGHT, 31 — HINBON, 32 — NOBODY, 33 — GOODIE, 34 — OQZAYB, 35 — ELTRIC, 36 — 187293, 37 — QROVUY, 38 — DOUBLE, 39 — ROLLER, 40 — CLOSET, 41 — SLOWLY, 42 — BIZNEZ, 43 — 124816, 44 — TARGET, 45 — AMZING, 46 — VODOOH, 47 — Z97531, 48 — WOODYS, 49 — YZX3WS, 50 — XUQZOXD

Most **Békési Zoltán** olvasónk — aki egyébként budapesti — örökéletei következnek, mármint amelyik szerinte még nem volt, hát éééén nem is tudom. Mindenesetre lusta voltam megnézni, hogy voltak-e már...
AUTOMANIA: 15489,48 (ez nem örökélet, hanem sérthetetlenség)
BATTLEZONE: 8909,100
HERO: 13865,0: 19131,0 (örökélet); 9906,25: nincsenek ellenfelek
HEXPERT: 21875,173: 21872,173
LOCO: 26944,77

Tóth Csaba Budapestről a **SPACE ROGUE**-hoz küldött némi segítséget. **(Már megin'? CoVboy)**
Akinek az eredeti program lenne meg, íme a belépési kódok PAGE/WORD formában: 1. SCOUT, 2. DECADE, 3.BETTER, 4.BENEATH, 5. LONGER, 6.TARGET, 7.HAVE, 8.WHEN, 9.SEASONED, 10.DOCK, 12.SHOWN, 13.RECHARGING, 14.FIRE, 15.THREE, 16.OPTIONAL, 18.ISTANCE, 19.DEADLY, 20.SHIELDS, 21. CONTROL, 22. HELM, 24. GATES, 25. QUICKLY, 27. TITANS, 28.FLASHY, 31.WORKERS, 35. SUICIDAL, 37.IMPERIAL, 39. SHOULD, 41. COLONIZATION, 42.PIRACY, 44.WRENCH, 46.CHAMBERS

Egy kis könnyítés a játékhoz: Töltsük be az A oldalról a 'SAVED' nevű file-t $1403-ra. $151D/1E címeken a pajzs energiáját, a $1728/29-es címeken a pénzünket tárolja alsó/felső byte formában. A módosítás után mentsük ki az eredeti névvel $1403-tól $1802-ig, majd írjuk vissza a töltési címet $0403-ra valamilyen lemezmonitorral.

AMIGA segély

Kovács István Püspökladányból keresett fel bennünket.
Populous II: Karakter kódnak írjuk be: 'ADKISCIBSNSEDIVX' Minden ismeret maximális.
Chaos Engine pályakódok: 1 player/2 player world: LQ2M00SFS7M6 / V0KR6WYLCBHQ; world 2: LV70KMDZR8Q9 / 07VBQGGH3YDM; world 3: SDWBTRFTR8YV / ???

Egri Csaba Dunaújvárosból is megküldte a maga adagját.
Alien III: Nyomjuk meg a '**SPACE+N**' billentyűket egyszerre, és a következő pályán találjuk emberünket. Nem biztos, hogy minden verzióнál működik!
Action Replay III: A CoV Évkönyv'92-ben lévő leíráshoz: Az **SQ** parancs működik 1MB-on is, csak a **Memory Control**-nál állítsuk a **Fast mem**-et No Fast-ra, majd reseteljünk.

Troddlers: Solo mode: 0 — PREMIERE, 1 — BUILDIT, 2 — NOSWEAT, 3 — PYRAMID, 4 — CLEAROUT, 5 — SPHINX, 6 — QUARTET, 7 — CENTERIN, 8 — REDGEMS, 9 — CROSSED, 10 — SKIPAROUND, 11 — PACKEDUP, 12 — PILLARS, 13 — BZZZZZ, 14 — FIVEROWS, 15 — TIGHTTIME, 16 — EASYONE, 17 — TWOTRIBES, 18 — HELPMEOUT, 20 — MEANONES, 21 — NOPROBLEMS, 22 — TREASURES, 23 — STOREROOM, 24 — UPANDDOWN, 25 — TECHNO (Jeeee! — DoT) 26 — ONEONONE, 27 — SIXROOMS, 28 — THETOWER 29 — GOFORHEART, 30 — NEWTHING, 31 — BOULERO, 32 — CRUELWORLD, 33 — CRUELCUBES, 34 — SLIPNSLIDE, 35 — KEYX, 36 — COLDCROSS, 37 — STONEM, 38 — HARDROUND, 39 — FIRSTGUNS, 40 — CROSSFIRE, 41 — RUNFORIT, 42 — NORULES, 43 — NOFARFALL, 44 — RUNAROUND, 45 — BADBIRD, 46 — COVERTHEM, 47 — SAVEBLOCKS, 48 — GLAMOUR, 49 — HACKBACK, 50 — ALLOTTODO, 51 — UPSIDEOUT, 52 — DROPEMIN, 53 — POSSIBLE, 54 — CLOSEUP, 55 — FOOLSRUN, 56 — JEWELPUSH, 57 — GUIDETRY, 58 — WOTAUSGO, 59 — LOOSEM, 60 — YOURSOR, 61 — SACRIFICE, 62 — BOOMPARADE, 63 — WAITFORIT, 64 — ROCKBLAST, 65 — NOWASTEALL, 66 — FORMABOVE, 67 — SMASHRUSH, 69 — FIRSTFIRE, 70 — BURNOUT, 71 — RUMBLEHOT, 72 — COCKTAIL, 73 — BUGGINHARD, 74 — MOREFUN, 75 — SPINAROUND, 76 — LETITOUT, 77 — ALLABOUT, 78 — BOUNCEIT, 79 — RAINDROPS, 80.FIREANDICE, 81 — SLOWBURN, 82 — STALLEM, 83 — BADBOUMS, 84 — SOLOMAN, 85 — HELLSDITCH, 86 — FIRSTFIRST, 87 — GOODLUCK, 88 — TIMEHOUNTER, 89 — NODELAY, 90 — NOPULLPLUG, 91 — GUNZONE, 92 — BELTZENRUN, 93 — BRIDGEMIN, 94 — FALLOUT, 95 — COLOURRUN, 96 — AUTOFIRE, 97 — SWEETHEAT, 98 — HEAVYOUTY, 99 — TWEAKY, Team Mode: 0 — BEGINNERS, 1 — ROOKIES, 2 — HOPALONG, 3 — BRACKETS, 4 — SPARKLES, 5 — DOUBLEPLUGS, 6 — LONGJUMP, 7 — RIGHTWAY, 8 — TRIDENT, 9 — GUIDERIGHT, 10 — JUSTDOIT, 11 — ZOMBIEGO, 12 — BADLAX, 13 — TIMEAROUND, 14 — TOOMUNCH, 15 — SPLITED, 16 — RUSHIT, 17 — MIXUP, 18 — NOPANIC, 19 — THEMACHINE, 20 — TEAMWORK, 21 — DIVIDEO, 22 — ROCKITOUT, 23 — CLEARAWAY, 24 — LOOKUP, 25 — ONEOFTREE, 26 — WUICKBRICK, 27 — FROSTY, 28 — SURRUNDED, 29 — BOOMER, 30 — SPLITUP, 31 — TARGETS, 32 — SLOWQUARE, 33 — FLAKPASS, 34 — THEWALL, 35 — ROCKBOX, 36 — TWINGUNS, 37 — GETHIMDOWN, 38 — DROPTURN, 39 — TUFFJOB, 40 — NOFALLDOWN, 41 — ICEICEBABY, 42 — SWIFTLY, 43 — TAKETURNS, 44 — DELAYNPLAY, 45 — FULLHOUSE, 46 — TWORANKS, 47 — TRAPANDZAP, 48 — GRINDSLIP, 49 — QUICKCUBES, 50 — WORKOUT, 51 — TRAXMIX, 52 — HELLTRAX, 53 — GETDABLUES, 54 — SHOOTNBLOW, 55 — SLOWFLOW, 56 — COOPERATE, 57 — DENNISFAV, 58 — FINALE, War Mode: 0 — ZERO, 1 — ONE, 2 — TWO, 3 — TREE, 4 — FOUR, 5 — FIVE, 6 — SIX, 7 — SEVEN, 8 — EIGHT, 9 — NINE, 10 — TEN, 11 — ELEVEN, 12 — TWELWE, 13 — THIRTEEN, 14 — FOURTEEN, 15 — LOOKUP, 16 — ONEOFTREE, 17 — QUICKBRICK, 18 — FROSTY, 19 — SURROUNDED, 20 — BOOMER, 21 — SPLITUP, 22 — TARGETS, 23 — SLOWSQUARE, 24 — FLAKPASS, 25 — THEWALL, 26 — ROCKBOX, 27 — TWINGUNS, 28 — GETHIMDOWN, 29 — DROPTURN

PC segély

Kiss Ákos debreceni versenyzőnk **KGB** tipphalmaza hirtelen véget ért az előző számban. Valahol itt tartottunk: The key to Golitsin's drawer, go door... use small key in drawer, go door, use small key on Coginov, use batteries on recorder, use microcassette on recorder. Go department P: — Did you listen to this tape?-re 'Naturauy' a válasz. Go Kursk street, Beer bar: talk barman, talk Romeo/Vladimir (kivéve: buyer 2, hollywood-dal kapcsolatosakat). Apartment 2: talk intense young man (utoljára: ask for a glass of tea/vodka **(ez jól hangzik — CoVboy)**). Apartment 1.: talk eldery man/woman. Door 3.: I'm a private detective..., I'm investigating a criminal... Door 8: I'm a private detective... Door 7.: I'd like to ask, Would you be willing to part. Door 5: 2Uknock door — Local citizens stamp..., Exactly! I'm looking for..., talk woman, talk Belussov (kivéve talk about). Door 6.: — Local citizens..., These are dangerous..., **Bocs Ákos, hogy mindig téged lőlek le, de mit csináljak? Folyt. köv... — DoT**



Legend of Kyrandia 2.

***Kyrandia** eltunőfélben van... Kő kő után, fa fa után, adószakértő pénzügyminiszter után hagyja el rejtélyes módon az országot, amely mindig is híres volt magas GNP-jéről, valamint királyi varázslóiról, akik békeidőben a napot lopták, krízishelyzetben meg csak hápogtak, hogy időre van szükségük a megoldás megtalálásához. Szerencsére a **Kéz** tapasztalt volt ilyen problémákban, és elmondta a jelenlévő varázslóknak (valamint az 1 db jelenlévő sárkánynak), hogy valakinek el kellene utaznia a Föld (??? Nem tudja véletlenül valaki, hogy **Kyrandia** milyen bolygón található?) középpontjába, és szereznie kell egyet a varázslatos **Horgonykövek**ből, és nevezett **Kő** megoldást fog nyújtani a problémákra. Az összegyűlt varázslók (valamint az 1 db sárkány) hangos tapssal jutalmazták a szabatos kiselőadást. Egyetlen kérdéses napirendi pont volt még hátra, mégpedig a hős vállalkozó **(új emberfajta van kialakulóban... bocs)** személye. A **Kéz** választása **Zanthia**-ra, a varázslók legifjabbikára esett. A reményteljes ifjú hölgy némi tiltakozás után belátta, hogy jobb, ha elindul a Föld (???) belseje felé. Persze nem gyalog, így előzőleg valami varázsszer után nézett a házában, és rezignáltan kellett tapasztalnia, hogy valaki kirámolta otthonos kis fészkét...*



Körülbelül ez derül ki a játék meglehetősen debil intrójából, természetesen képekkel és animációkkal alátámasztva. Ha valakit nem rémített el a játék mérete (több, mint 17 mega), és felpakolta a winchesterére, az egy rendkívül jó kalandjáték tulajdonosának érezheti magát. Ne tévesszen meg senkit a játék irányítása (nincsenek igék, csak mutogatni kell a nyíllal, valamint néha ugyanezt kell cselekedni valamelyik tárgygyal a kezünkben), szó sincs egyszerű és könnyen végigjátszható kalandról. E leírás szerzője többször az idegroham határán ácsorgott, csak sajnálta volna összetörni a számítógépét (és betöltötte a Mortal Kombat-ot, hogy még idegesebb legyen...).

A kalandozások közepette a legmeglepőbb helyeken fogunk idétlenebbnél idétlenebb poénokkal találkozni, gyengébb idegzetűeknek nem ajánlott a játék. Miután az irányítást egy pár zárójel keretein belül már letárgyaltuk, kezdődhet a játék (remélem, az **OPTIONS** menü nem szorul részletezésre...).

Zanthia házikójából indulunk. Vegyük fel az áfonyát, majd menjünk ki (kilépés előtt a kisasszony kosztümöt vált...). Kint is gyűjtsük be az áfonyát, majd clickeljünk a vízre ott, ahol néha egy kis szempár jelenik meg. Előjön egy kedves kis békuci (ugyanaz, aki *Brandont* az első részben oly kedvesen tudta felfalni), és gyomorkorgató vágyakozással néz *Zanthia*-ra, majd megpróbálja eljátszani ugyanazt a nyelves trükköt, mint *Brandon* esetében. *Zanthia* azonban résen van, félreugrik, és elkapja a brekusz nyelvét, majd, miután a nyelvre egy csomót kötött, elküldi a szerencsétlen kétéltűt a fenébe.



Sétáljunk el észak, majd nyugat felé. Itt egy rendkívül érdekes növény van, de sokkal érdekesebb dolog a fatuskó, amelyben *Zanthia* megtalálja varázskönyvét — azért, hogy ne legyen olyan könnyű az életünk, pár lap hiányzik belőle. Irány tovább észak, ahol az érdekesen kigyózó növényből törhetünk egy darabkát, valamint az úton helyet foglaló hagymát is kihúzhatjuk. Ismét észak, és végre rálelünk a kompra, amellyel *Zanthia* néni szeretne átruccanni **Morningmist Valley**-be. A kompos azonban kőszívű (azonkívül pókhasú, de ez most lényegtelen), és csak némi arany fejében hajlandó minket átvinni. Amikor érdeklődünk, hogy mégis honnan szedjünk aranyat, pimaszul közli, hogy alkimista létünkre igazán nem lenne nagy megerőltetés csinálni...

Hagyjuk itt ezt a lelketlen hájpacnit, és keressük fel *Herb* barátunkat (nyugat, észak, észak). Itt több érdekes dolog is van: elsősorban vegyük fel az üveget, a kisszéket és a zsákban található trágyát (manure), másodsorban ne beszélgessünk el a békával, hanem menjünk a mocsár felé (dél, dél, nyugat). Itt némi akadály áll utunkba: futóhomok. Ifjú alkimisták persze könnyedén veszik az ilyen akadályokat... Azzal nincs is probléma, de a homokból kiemelkedő kéznek megtetszik *Zanthia* bokája, és némi markolászás után közelebbi szemlére is berántja a hölgyet. Ennek elkerülésére inkább próbáljunk valahogy egy hídra szert tenni. A majdnem teljesen kivágott fa alkalmasnak látszik e nemes célra. *Zanthia* szerint ez könnyű lesz, majd némi nyögdécselés után megállapítja, hogy ez mégsem lesz olyan könnyű, mert ez egy varázslattal állvatartott fa, amely... éppen ebben a pillanatban dől ki. Szabad az út, persze ne felejtsük ott a kulcsot a kéz kezében (micsoda hülye megfogalmazás...). Tovább tehát nyugatra, ahol egy érdekes fát, valamint egy még érdekesebb alligátort találunk. Nézzük először a fát — láss csodát, *Zanthia* megtalálja benne az ő kis hordozható kempingüstjét. Ez egy igen érdekes üst, mert mindig tiszta víz van benne, kivéve azt az esetet, amikor valamit beledobálunk, mert akkor az is benne van, amit beledobtunk. Ezen az állapoton az üst oldalán lévő lánccal lehet változtatni — hangkártyával (nem **Adlib**) rendelkezők előnyben...

Fordítsuk most megtisztelő figyelmünket a ronda hüllő felé. Ha ráclickelünk, *Zanthia* idétlen röhögés közepette megpiszkálja a dögöt, majd hátraugrik, és közli, hogy szeret veszélyesen élni. Újabb clickre *Zanthia* idétlen üvöltés közepette eltűnik a hüllő torkában, és nem közli, hogy valószínűleg nem ez volt a helyes lépés. Piszkálgatás helyett inkább nyújtsunk át szegény hüllőnek egy hagymát. Ennek hatására éktelen bőgésbe kezd (hangkártya...), és némi könny gyűlik össze mellette, ezt gyűjtsük össze az üveggel, és rögtön öntsük az üstbe. Most akkor rövid gyalogtúra következik: 5-ször kelet, majd 5-ször nyugat. A kettő között persze megállunk egy kicsit, és felszedünk egy hagymát, valamint elcsevegünk *Marko*-val, aki mindenképp segíteni akar, csak éppen fogalma sincs, hogy hogyan. Színrelép a *Kéz* is, mi pedig befejezzük az itteni ténykedésünket. Miután visszaértünk az alligátorhoz, menjünk északra, és vegyük fel a kénes követ, valamint az üvegünket töltsük meg forró vízzel. Most el lehet gondolkodni azon, hogy a **Swampsnake Potion**-nek már elég sok eleme rendelkezésünkre áll. Azaz:

- **Windy Woof** — jó kérdés, de kiderült, hogy a tekergő növényről van szó
- **Smell of Eggs** — erre a nemes célra megfelel a kénes kavics
- **Onion** — magyarul hagymának is hívják
- **Reptile Tears** — már az üstben van
- **Toadstool** — a békáktól lopott szék

Ezeket dobáljuk bele az üstbe, és öntsük hozzá adalékként a forró vizet, eredményül egy szép zöld löttyöt kapunk. Az üveget ismét töltsük meg forró vízzel, majd irány a békák háza előtti helyszín (dél, kelet, kelet, észak). Itt van egy Fireberry-bokor — ezek az első részben igen hasznosak voltak. Most is azok lesznek, csak előbb le kell hűteni őket egy csöppet. A forró víz eddigre szépen lehűlt, úgyhogy öntsük rá a növényzetre, és máris magunkhoz vehetünk egyet (egy elég, és nem kell aggódni, nem fogy a töltete). Most akkor irány a barlang, de még nem megyünk be, hanem a bejárattól délre levő helyszínt tekintjük meg (dél, 3xkelet, dél). Itt egy nagy fát látunk, amin mindenféle színű bogarak foglalnak helyet, ha valamelyikre ráclickelünk, akkor az felvillan (meg igen érdekes hangot is ad), és egy másik válaszol rá. Viszont, ha a kéknek odaadjuk az egyik áfonyát, akkor szép sorban megszólal mind (a sorrendet célszerű lejegyezni, mert játékról játékra változik, nekünk sárga-piros-kék-zöld-vilagoskék-narancs-lila volt). Most már tényleg irány a barlang (észak, kelet). Itt újabb akadály állja utunkat: egy bazi nagy egér, aki

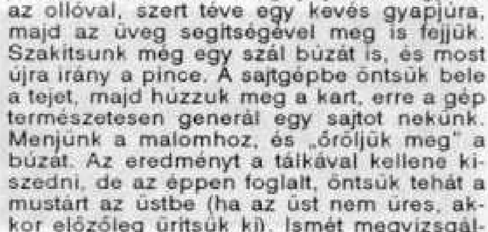
egyrészt méltatlankodik, hogy felébresztettük, másrészt közli, hogy b...ik minket átengedni, ne is próbálkozzunk. Rendben, kispajtás, te akartad... Töltsünk kis üvegünkbe a **Swampsnake Potion**-ből, és nyújtsuk át az egerentyűnek. *Zanthia* átnyújtás helyett leteszi a földre, és hamarosan egy hatalmas, kígyózó kígyó kígyózik elő, és kigyógyítja az egeret az aluszékonyságból. A kis piszkos tehát elsöpört, szabad az út a kincshez. Itt a Fireberry-nek köszönhetően látunk is valamit. A terem jobb oldalán egy hatalmas koponya trónol, feltehetőleg ő őrzi a kincset. Érdekes fogsora van: minden foga más színben villan fel, ha megbirizgáljuk. Üssük be a bogaraktól kapott sorrendet, és máris kinyílik a kopi álkapcsa. Egy ládát rejtegetett, amely a változatosság kedvéért ismét be van zárva. Nem baj, a nálunk lévő kulcs egészen véletlenül passzol a zárba. A ládában az **Alkimisták Mágnesét** találjuk (továbbiakban **Mágnes**, mindig nagy betűvel). Ez egy érdekes kütyü: egyrészt bármilyen ólomtárgyat arannyá tud változtatni (és vissza), másrészt, ha emberi lényre clickelünk vele, akkor az mondani fog valamit, és az a színtiszta igazság lesz. A **Mágnes** után találunk még egy darab sajtot is a ládában. Ezen kincs birtokában már felkereshetjük a horgászokat (3xnyugat). Némi társalgás után kiderül, hogy igen régóta nem fogtak semmit. Logikus megoldásként adjuk nekik a sajtot, amelynek segítségével sikerül is egy halat kifogniuk, és eltávoznak a folyón levelé. *Zanthia* morog egy kicsit a köszönetnyilvánítás elmaradása miatt, de aztán megnyugszik. Keressük most fel a játék elején megismert, igen szimpatikus növényt (nyugat, dél, dél). Az egyik feje épp *Marko* lóbálásával van elfoglalva. *Marko* közli, hogy segíteni jött, meg hogy le ne szedjük onnan, mert milyen jól érzi magát, de azért csak segítsünk rajta. Ismét egy logikus lépés: dobjuk meg a növény másik fejét a trágyával. A kis falánk meg is eszi, majd kínjában beleharap a másik fej szárába, aki erre elengedi *Marko*-t. Ne foglalkozzunk szerencsétlen varázslótársunk hülyeségeivel, haladjunk inkább keletre. Itt találjuk a pecások csónakját, amelyből ellophatjuk az ÓLOMhorgonyt. Természetesen változtassuk arannyá, és menjünk a komphoz.

Itt érdekes kép fogad: a megszokott pókhasú helyett egy daliás sárkány ücsörög a komp romjain, és csendesen szipog. *Zanthia* kérdésére közli, hogy véletelenül porrá égette a kompot. Ráadásul elveszett 4 levele, azok nélkül nem mehet tovább (persze, eszébe nem jutna megkeresni őket). Szedjük össze a leveleit: *Zanthia* háza előtt, a bogaraknál, a futóhomokos helyen a kézben, valamint a forró vizes helyszínen van egy-egy (ennyi játék után remélhetőleg senki sem fog eltévedni...). Adjuk oda a leveleket a sárkánynak, aki hálából elvisz minket **Morningmist**-be. Persze, azért némi kis gond adódik: a sárkány túl nehéznek találja *Zanthia*-t (aki köszöni szépen a bókot), úgyhogy meg kell szabadulnunk az aranyhorgonytól. Ezután a sárkány megkér, hogy a **Morningmist**-be szóló levelet kézbesítsük (csak természetes...), és máris szállunk úticélunk felé.

Az érkezés kissé sajátosra sikerül: egy szénakazalba érkezünk, és egy kiálló vasvilla kissé letépi hősnőnkről a ruhát (nem kell örülni, a kazal eltakarja a lényeget), úgyhogy miután kikászálódik, újabb átöltözést követ el.

Vegyük fel a közelünkben landoló levelet, majd vizsgáljuk meg a kazlat, egy üveget lelünk. Menjünk délre, ahol megtaláljuk a levél címzettjét, amint éppen sziesztázik. A ház előtt fekszik a házisárkánya (nem a felesége, *Zanthia* szerint a házról lerívó rossz ízlésből látszik, hogy agglegény), neki van egy jópofa tálkája, amit elcsenünk — óriási bőgés az eredmény... Vegyük fel a polcról az ecetet, majd adjuk a farmernek a levelet. Ezek után már hajlandó értelmesen beszélni velünk, kihúzhatjuk belőle például a mustár receptjét: összemorzsolt retekre öntsünk egy kis ecetet **(hát ez cool, ezt ki fogom próbálni — Bryan)**. A **Mágnes** azt mondatja vele, hogy úgysem mozdul innen, legfeljebb az esetben, ha a madárijesztője felkerekedne... Ezt még meglátjuk, most menjünk nyugatra. Itt egy érdekes szerkezet van: egy malomkerék, hozzácsatolva pedig egy hatalmas kéz. Ez lenne a malom? Ez... A malom azonban pillanatnyilag működésképtelen, mert a malomkereket valami ág megakasztotta. Húzzuk ki az ágat, mire a „malom" megindul. Nyissuk meg a jobb oldalon látható csapot, majd menjünk kétszer keletre. Itt látható az ominózus madárijesztő (később...), valamint egy sajátos öntözőcső, amelyből előbbi ténykedésünk eredményeképpen ömlik a víz. Szedjük fel a **Mágnest**, majd kapjuk fel a csövet, mire *Zanthia* megöntözi a kertecskét, és igen gyorsan kinő egy csomó zöldség — hősnőnk furcsállja is, hogy milyen termékeny a talaj. Vegyünk fel egy salátát és egy retket, majd vissza a malomhoz. A kéz alá tegyük be a retket, majd az összetört növényt szedjük ki a sárkány tálkájával. Öntsük rá az ecetet, és máris kész a mustár. Menjünk most vissza a kazalhoz (kelet, észak). Itt egy szellemnek kell lennie, amint éppen elógomolyog a kazalból (ha nincs, akkor dél és észak). A szellemmel el lehet cseverészni, de egyszerűbb, ha gyorsan palackozzuk. Menjünk vissza a madárijesztőhöz, és eresszük bele a szellemet (újabb reális lépés...). A hatás frenetikus: a madárijesztő boldogan üvöltve elrohan. Keressük fel ismét a farmert. A madárijesztő is betoppan, a farmer pedig elég sajátos arcot vág, majd elrohan az egykori alkalmazottja után (később még majd feltűnnek egy-két helyszínen). Végre szabad az út a pincébe. Itt nagyon érdekes stuffok vannak, például egy olló (szedjük fel), 4 lópatkó (ezeket is), valamint egy sajtkészítő gép (ezt ne...). Ennyi elég is lesz a pincéből, távozzunk, és irány a malom. Itt a kéz forgatta tengely által termelt áramhoz közelítsük az egyik patkót (az egyik lefelé fordultat), mire a patkóból patkómágnes keletkezik (jajjjjjjjj). Menjünk vissza a kazalhoz, és fordítsuk figyelmünket az eddig méltatlanul mellőzött juhok felé. Először megnyírjuk az egyiket az ollóval, szert téve egy kevés gyapjúra, majd az üveg segítségével meg is fejjük. Szakítsunk még egy szál búzát is, és most újra irány a pince. A sajtgépbe öntsük bele a tejet, majd húzzuk meg a kart, erre a gép természetesen generál egy sajtot nekünk. Menjünk a malomhoz, és „őröljük meg" a búzát. Az eredményt a tálkával kellene kiszedni, de az éppen foglalt, öntsük tehát a mustárt az üstbe (ha az üst nem üres, akkor előzőleg ürítsük ki). Ismét megvizsgálhatjuk kedvenc varázskönyvünket: ezúttal a **Sandwich Potion** ragadhatja meg fantáziánkat. Ehhez kell:

- **Ground Wheat** — az éppen akad
- **Cheese** — az is
- **Mustard** — már az üstben vár a sorsára
- **Lettuce** — van raktáron

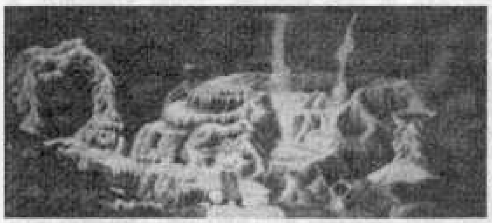


Csináljuk meg a varázsitalt, majd töltsük az üvegbe, és az üveggel *Zanthia*-ra clickelve, a hölgy megcsinálja a szendvicset (csinálhatunk még egy szendvicset, de nem fontos). Mindjárt találunk rá madarat is... Előbb azonban menjünk a farmer házához, és adjuk vissza a tálkát a sárkánynak, majd vegyük újra el. Most már összegyűjthetjük a könnyeket az üvegbe. A kazlas helyszíntől keletre van a város bejárata, de a marcona őrök nem akarnak beengedni (nőket csak kecskével engednek be, ami érthető elővigyázatosság). Ki lehet viszont szedni belőlük, hogy marhára éhesek. Tegyük a szendvicset kb. a farönk elé, és *Zanthia* el is bújik, az őrök pedig kirohannak — a jövőben nem lesz velük gond, ugyanis az 1 db szendvicsen fognak vitatkozni...

Végre bejutottunk a városba. Itt elsősorban a kutat vegyük szemügyre. *Zanthia* nem örülne neki, ha a napi vízadagja egy döglött lovon keresztül érne el hozzá... Az illető néhai hátas szájában viszont egy faág van, ami egyrészt elzárja a víz útját, másrészt nekünk is kelleni fog. A faág begyűjtése után menjünk be a házba. Itt nagyon érdekes dolgok vannak, csak éppen a tisztviselő éppen mély transzban tartózkodik, úgyhogy semmit nem tudunk e helyszínen csinálni. Irány tovább, nyugat felé. A *Részeg Sárkány* vendéglátóipari egység bejáratánál vagyunk. Az ajtó szerencsére zárva van, viszont a mellette levő tönkön merő véletlenségből van hét darab gomb, amelyek nyomásra egy-egy szint mutatnak, és szintén merő véletlenségből ezek is a bogaras kombinációt várják. Ha sikerült beadni, akkor bemehetünk. Itt először is magunkhoz vesszük a parlagon heverő söröskorsót, és megtöltjük a plafonról lógó hordóból. A bal oldalon lévő hordóból vegyünk fel édességet, és tegyük a sárkány tálkájába. Erre öntsünk ecetet, keletkezik **Sweet and Sour Sauce**. Remek... Most próbáljunk meg távozni. Nem fogunk sikerrel járni, mert minden kilépőnek egy verset kell előadnia. Épp most kerül sor egy kissé szégyellős egyén produkciójára, amely elsöprő *sikert* arat. Menjünk a pódiumra, és adjuk elő magunkat. Háááát... *Zanthia* produkciója nem arat annyira osztatlan sikert, de legalább távozhatunk. Jöjjünk vissza rögtön. A kocsmában pillanatnyilag önfeledt tömegverekedés folyik, kiváltó oka természetesen művészi produkciónk. Pontosabban nem is annyira tömeg a verekedés, ugyanis két ipse akarja egymást agyonütni, további kettő pedig visszafogni őket. Próbáljunk csevegni a bal oldali kakassal, aki néhány kísérlet után a figyelemelvonás következtében kap egy óriási maflást, és kiesik az aranyfoga. Mivel egy aranyfog azért értéket képvisel, nem engedi, hogy elvegyük; viszont ha előbb ólommá változtatjuk, akkor felvehetjük. Változtassuk vissza arannyá, és ugorjunk el a malomhoz, ott pedig préseljük össze a fogat; most pontosan úgy fog kinézni, mint egy pénzérme **(Még felirat is van rajta — talán a *Kyrandiai Fogorvosok Egyesülete*? B*****med...)**. Most vissza a kocsma elé, és vizsgáljuk meg az időközben megjelent polipot, aki „itt a borsó, hol a borsó"-t játszik az arrajáró ostobákkal. Sok hülyeséget beszél, de kiszedhetjük belőle, hogy ha nyerni akarunk, akkor igencsak rászorulunk valami szerencsés bűbájra... Ez a bűbáj egy patkó lesz (olyan, amelyik felfelé van fordulva), amit tegyünk a fölső kagyló mellé. Adjuk a pénzt ennek a nyolclábú idiótának, aki erre megkeveri a dolgot (3 lábbal — ettől még a Magyarországon működő gaze... kisiparosok is tanulhatnának...), és felszólít, hogy válasszunk. A felső kagylót válasszuk, és így nyerünk. Nyerjünk tőle még egy pénzt (többet úgysem lehet), majd folytassuk a város felfedezését (dél, kelet). Itt találunk egy lapot a varázskönyvbe, egy újabb üveget, egy narancshéjat és egy csomagolópapírt, valamint egy újabb transzban lévő személyt, aki a seriff, ha éppen magánál van. Ha lent elmegyünk keletre, akkor megtekinthetjük a *Kéz* rejtélyes megjelenését, valamint találhatunk egy újabb transzos egyént, de egyéb értelmes dolgot itt nem tudunk tenni. Ha viszont fent megyünk el keletre, akkor találunk egy bazi nagy nyulszobrot, amely *Zanthia* szerint akár a *Hús*

véti Nyuszi is lehetne. A nyúl mellett találunk némi sarat, amivel lenyomatot vehetünk a tapsifüles lábáról. Ismét megvannak az összetevők egy varázslathoz, mégpedig a **Skeptic**-hez:

- **Sweet and Sour Sauce** — van
- **Rabbit Footprint** — tozse
- **Lucky Horseshoe** — egy felfelé fordított lópatkó
- **Reptile Tears** — ez már régóta van



Ez azonban még nem kész varázslatot ad, csak egy szérumot, ebből varázslat csak a **Kétség Oltárá**nál lesz. Menjünk tovább keletre. Itt egy kötelet látunk egy szakadék felett. Megpróbálhatunk *Tarzan* módjára átugrani, de nagyon nem lesz jó vége (a program szerint *Zanthia* fogyókúrája nem volt olyan sikeres, mint azt ő gondolta), úgyhogy csalogassuk magunkhoz a kötelet a bottal (a közlekedés ezen módját a jövőben nem részletezzük). Így sikeresen átjutunk, és az üvegekbe töltött **Skeptic Serum**-ot tegyük az oltárra. Menjünk vissza, és itassunk meg két transzban lévő egyént, majd jöjjünk vissza a második körért, és rendezzük le a harmadik transzos személyt is. Most akkor irány a seriff háza. Itt van valami érdekes a vízben, ez tulajdonképpen egy kulcs, amit a patkómágnessel halászhatunk elő. Most menjünk be a házba (a seriff időközben eltántorgott a bejárat elől). A börtönben meglepő módon *Marko*-t találjuk, aki közli, hogy segíteni jött (má' megin'...), de valaki közben leütötte, és nem ártana, ha kieengednénk. Nyissuk ki az ajtót a kulccsal. Nem nyertünk, bejött a seriff, és lesittelte *Zanthia*-t is. Sebaj, a kulcsot a *Zanthia* cellájával szemben lévő horogra akasztotta, úgyhogy ideránthatjuk a patkómágnessel. Ismét nem nyertünk, megint bejön a seriff, és kidobja a kulcsot az ablakon, egy éppen arra repülő hal pedig benyeli. A megoldást a cella sarkában található priccs (?) adja, némi próbálkozás után ugyanis *Zanthia* egy mozdulattal felfejti az egészet. *Marko* ad egy horgot, úgyhogy kész is a horgászcucc **(a csali meg majd én leszek...)**. Az ablakon keresztül ki lehet fogni a halat (úgy látszik, az ablakon kirepülő tárgyak valami reflexet váltanak ki a lökött uszonyosnál), akiből Zanthia sajátos mozdulattal kiveszi a kulcsot. Végre feltárulnak a kapuk, és mehetünk tovább. Felkereshetjük most a hajós mókust, aki viszont az istennek se hajlandó elvinni minket **Volcania**-ra, és a **Mustár-sziget**re is csak abban az esetben, ha váltunk jegyet. Jegyet a kocsma közelében tanyázó tisztviselőtől lehet venni 3 aranyért — annyi véletlenül van nálunk. Váltsuk meg a jegyet, és menjünk a hajóhoz. Adjuk a jegyet a kapitánynak, mire beszállhatunk és indulás...

...ami úgy történik, hogy leeresztik a rudakra kötött kukacokat, és a hajó orrához láncolt halak a kukacok után indulnak... A hajón dobjuk a patkómágnest az iránytű melletti kötélcsomóba, így sikeresen eltérítjük a hajót **Volcania** felé (ha nem dobjuk be a mágnest, akkor tényleg a **Mustár-sziget**re kerülünk, ahol tényleg vannak kannibálok; dél felé indulva tényleg találkozunk is velük, és tényleg megfőznek minket, a játék pedig tényleg végetér — kivéve, ha a maradék szendvicset odaadjuk a főnöknek, ekkor leléphetünk...). Ahogy közelérünk **Volcania**-hoz, a legénység teljesen betojik, és jó ráérzéssel a vízbe dobják *Zanthia*-t, aki a partra úszik.

Volcania nagyon érdekes hely: 16 helyszín van, körbe lehet menni. Van egy csomó tengericsillag, homokdollár és kagyló, valamint 3 tisztviselő, akikbe ezeket lehet töltögetni, minden eredmény nélkül. A kezdőhelyszíntől kettővel keletre van az egyik, ezzel beszélve kapunk egy tollat, a kezdőhelyszíntől 3 képpel nyugatra van egy másik, ez 2 tengericsillag lefizetése után ad egy piros bőrdossziét. Körbe-körbe járkálva találnunk kell még két nehéz követ, valamint találhatunk egy botot és egy üveget. Találkozunk egy őrült jellegű, más országbeli varázslópipivel, aki szintén a lejáratot keresi (és szintén nem találja). A kezdőhelyszínen van egy levegőfújó lyuk, ahonnan az üvegbe forró levegőt tölthetünk. A forró levegő, a vörös bőrkönyv és a toll segítségével készíthető **Repülő Cipő** varázslat, csak éppen semmit nem tudtunk vele kezdeni. A kezdőhelyszínen lévő lyukba beleugorhatunk, és ha van nálunk legalább két nehéz kő, akkor sikerül lejutni a föld gyomrába.

Ez ismét egy roppant bonyolult hely: legalább 5 helyszínből áll... A kezdőhelyszínen találunk egy nehéz követ, valamint egy tengericsillagot. Balra van egy újabb kő, meg egy üveg. A kezdőhelytől jobbra újabb kavics vár ránk, valamint egy bot, a pálmafáról (??) pedig szedhetünk kristálybolyhot (de szép szó...). Menjünk tovább, ahol ismét egy kőre lelünk, valamint egy ólomdarabra, ami kis (nagy) fantáziával egy szívre is hasonlíthat, változtassuk arannyá. Az itt rezidens szauruszt most kiskutyaként fogjuk kezelni: dobjuk oda neki a botot, mire ő visszahozza. Dobjuk oda még egyszer, de most *Zanthia* huncutul elrejti az ágat a háta mögé, a „kutyuli" pedig töprengés közben nekimegy ennek-annak, és némi mennyezetomlás után a két kis levegőgejzírből egy nagy lett. Ebbe már beleugorhatunk, és két fekete kavics lesz a jutalmunk. Itt az ideje a **Teddy Bear Potion** elkészítésének, összetevői:

- **Fuzz**
- **Heart of Gold**
- **Two Black Pebbles**

A mackót szedjük elő az üvegből, majd menjünk vissza a *T-Rex*es helyre, és ugorjunk a gyík hátára. Barátunk végigcipel x helyszínen, annyi haszna lesz a dolognak, hogy begyűjthetjük az egykori piros ruha egy darabját. A kezdőhelyszínre jutunk vissza, irány balra. Észre lehet venni, hogy amikor újra meglátogatjuk a helyszínt, a *Triceratops* (vagy valami hasonló) mindig másképp áll. Ha a nagy ajtó felé néz, az nekünk jó: lengessük meg előtte a piros szövetdarabot, és őkelme szépen nekirohan az ajtónak. Mi pedig végre bemehetünk a **Horgonykövek** termébe.

Horgonykőben nincs is hiány, csak éppen megjelenik a felszínen megismert dilis varázslónő, és kötekedni kezd. Ez még a kisebbik baj, de magjelenik *Marko* is egy portalben, és közli, hogy minden eddigi cselekedetünk teljesen fölösleges volt (nem kellett volna kiszabadítani a börtönből?), mert a probléma igazi forrása a **Sors Kereke**inél van, amelyek túl vannak még az **Elvarázsolt Erdő**n is... Kb. eddig jut, amikor a portalben megjelenik a *Kéz*, és elviszi *Marko*-t magával. A dilis pipi is elmegy egy portalen keresztül, sőt mi is rögtön távozunk, csak előbb felvesszük a Marko által elejtett lapot, amely a mi varázskönyvünkből való. A távozást az innen eggyel viszszább levő helyszínen lévő platform fogja elősegíteni (az, amelyik a lávában áll). Az öt helyszín közül négyen található egy kis kúpocska, amelyben láva fortyog, valamint van nálunk 4 db nehéz kő is... A kijutást innen már mindenkinek a fantáziájára bízzuk...

Zanthia-nak tehát sikerült egy kijutnia a földalatti világból. Takaros repülés után egy X-formájú növényzeti elemben landol, majd némi sopánkodás és ruhacsere után viszszakapjuk az irányítást. Az érkezésünket jól reprezentáló lyukból vegyük fel az üveget, majd a fák mellől a tobozt (ezt a fákkal folytatott rövid párbeszéd után teszi meg hősnőnk). Ránduljunk át a nyugatra található helyszínre. Itt egy szigorú lovagot lelünk, valamint egy rakás tárgyat. A pisa-i jellegű ferde toronyban egy diót találunk, jobb oldalon fent pedig némi mohát. A mohából kétszer is vegyünk, ekkor az alatta lévő kő megindul, majd rövid showműsor után megáll, ezt is gyűjtsük be. Jobb oldalt lenn néhány gallyat, a lovag mellől pedig havat vehetünk fel (remélhetőleg a havat mindenki felismeri...). Menjünk most vissza a fákhoz, és tegyük a gallyakat a középtájon lévő nagy kő mellé, majd csiholjunk szikrát a kaviccsal. A gallyak elégnek, és szenet kapunk (a buta Természetnek meg ehhez évmilliókra van szüksége...). Újabb varázslat következik: **Hagyományos Hóember**.

- **Snow** — a hógolyó meg fog felelni
- **Charcoal** — éppen most csináltunk
- **Moss** — ilyenünk is van



Menjünk vissza a lovaghoz, és adjuk neki a varázslatot, amely egy szép kis hóembert generál előtte. A lovag méltatlankodik, hogy manapság már ki mindenki nem bóklászik erre, elviszi a hóembert, majd lelép. Szabad az út nyugatra. Ez ismét egy érdekes helyszín: két ember, valamint egy minimum 300-as méretű láb játszik fogócskát. Minket azonban jobban érdekel a bal oldalon lévő, elég rossz kondícióban leledző szobor. Az egyik varázslat (valami „Jó tett helyébe semmi jót ne várj" jellegű) azt mondja, hogy jótéteményként fényesítsünk ki egy szobrot. Rongyunk ugyan nincs a fényesítéshez, viszont a **Mágnes** talán segíthet az erősen ólmos színű szobron... Láss csodát: a szobor arannyá változott, és megjelent mellette egy kinyitott láda. A ládában találunk egy dobot, valamint egy valamit. Mielőtt visszamennénk a fákhoz, vegyük magunkhoz a makkot a szobor melletti fáról. A fák szeretnének újra táncolni, de ebben megakadályozza őket valami varázslat. Talán a dob segíthet rajtuk? Tegyük a hangszert a fák (fuck) melletti tönkre (egy szorgalmas favágó munkájának eredményére), és a pergő ritmusra az egyik fa rögtön táncba is kezd (érdekes látvány...), most már szabad az út kelet felé. Itt egy rendkívül érdekes, mókus-meghajtású sífelvonóval találkozunk. A munkaerő természetesen pont akkor akar ebédelni menni, amikor mi beszállnánk, de a **Mágnes** segítségével kideríthetjük, hogy korántsem véletlenről van szó, csak a szemtelen rágcsálónak nem vagyunk szimpatikusak. Adjuk oda neki sorban a tobozt, a diót és a makkot, mire erős utálkozás közben elfogyasztja őket, aztán hálából itthagy minket édes kettesben a felvonóval. Megpróbálhatjuk a felvonót *Zanthia*-meghajtásúra átdefiniálni — ez működik is, de ilyenkor kicsit nehezen tudna a hölgy beszállni a kocsiba... A megoldást az állandóan mozgó kavics adja: dobjuk a kerékbe, és máris beszállhatunk a felvonóba. Kb. félúton parázs jelenetnek lehetünk tanúi: az egyik lefelé jövő kocsiban *Marko* éppen szemére hány a *Kéz*nek, aki viszont szépen lebillenti a kétbalkezes varázslót. *Zanthia* reménykedik, hogy tökkelütött kollégájának nem esett baja, majd rezignáltan tapasztalja, hogy a *Kéz* megállította a felvonót, és a továbbiakban másznia kell.

Fel is mászik szépen — mi csak az utolsó métereket látjuk... Well, nem szívesen futnánk össze egy ilyen jó erőben lévő hölgy-

gyel... A hűvös klíma miatt *Zanthia* ismét átöltözik, majd folyatatódhat a játék. Vegyük fel a házikó oldaláról a seprűt és a tollseprűt, majd beszéljünk a gyerekére vigyázó anyával. *Zanthia* ámuldozik, hogy milyen szép gyermeke van az asszonyságnak, az asszonyság pedig biztosítja *Zanthia*-t, hogy sem a gyermek, sem ő nem állnak szóba idegenekkel. Hülye képmutató... Annál is inkább, mert a **Mágnes** azt mondatja vele, hogy az őt egyetlen igazán érdeklő dolog az óriási ékszer. Na, olyat majd kapsz... Szedjünk fel egy kis havat a szakadék széléről, majd menjünk be a házba. Itt nem lesz sok dolgunk (ugyanis a két idiótától hiába is kunyerálnánk mászófelszerelést), vegyük magunkhoz a polcról az üveget, vegyünk fel egy ágyugolyót (a bal oldalon van 3 db), vakarjunk le a bal oldali trófeáról egy kis pézsmát, és már távozhatunk is. Változtassuk arannyá az ágyugolyót — ez is meg fogja tenni ékszer gyanánt... Ahogy odaadtuk, anyuka rögtön megszűnik gondos anyukának lenni, így elvehetjük a gyerektől a nyalókát. Újabb varázslathoz értünk, ez a **Förtelmes Hóember**:

- **Snow** — a hógolyó, ugyebár
- **Musk** — ez lenne a pézsma
- **Feathers** — a tollseprű jó lesz ilyen célra
- **Sugar** — a nyalóka cukortartalma hivatott ellátni e feladatot



A varázsitalt igyuk meg — hát, hóembernek tényleg elég förtelmes, inkább egy yetire hasonlít... Menjünk be a házba. *Zanthia* felveszi a rémítő-pózt, a két vadász pedig éktelen röhögésben tör ki. Hamarosan azonban lefagy a vigyor az ajkukról, mert *Zanthia* mögött megjelenik egy szerelemittas yeti (ez most valódi). A havasi ember nem is tétovázik sokat: némi csókolgatás után elviszi *Zanthia*-t a barlangjába.
A barlangban tovább folyatatódik a kexjelenet, egészen addig, amig *Zanthia* jól pofon nem vágja a yetit, és vissza nem vedlik emberré. Nincs mese azonban, a yetinek így is nagyon szimpatikus (sőt, a yeti is nagyon szimpatikus *Zanthia*-nak, csak éppen nagyon rosszkor jött a dolog, nem szabad most késlekedni...). Vegyük fel a lent látható párnából a tollat, a pezsgő mellől pedig az édességet. A tükör előtt találunk parfümöt, a yeti mellett pedig egy üveget, és most távozhatunk a barlangból. Elég átmeneti távozás lesz... A barlang előtt jégcsapok lógnak lefelé, valamint a földön is van egy pár, szedjünk össze min. 3 darabot. Próbáljunk most felmászni a jégfalon. Nem fog menni: túl sikos és túl meredeken ível felfelé. Viszont ha a jégcsapot próbáljuk mászószerszámként alkalmazni, akkor már mászunk is felfelé (*Zanthia* ismét tanúbizonyságot tesz kiemelkedő fizikai képességeiről), de rögtön megjelenik a yeti, és leszed minket. Sebaj, próbálkozzunk ismét! *Zanthia* ugyan nem hajlandó még egyszer megpróbálni, de megérkezik a két lökött vadász. Természetesen eszük ágában sincs bemenni a barlanga, úgyhogy ismét nekünk kell kitalálni valamit. Következik a játék 2. legdurvább ötlete: ismét összedobunk egy **Förtelmes Hóembert**, de most más összetevőkkel:

- **Snow** — egy jégcsap
- **Musk** — a parfüm (ez volt igazán vad)
- **Feathers** — tollunk éppen van
- **Sugar** — a dobozos édesség

(Ez volt egyébként a kizárásos alapon elkészült varázslat...). *Zanthia* még egyszer nem hajlandó beöltözni yetinek, de beöltöztethetjük a vadászokat. Nagyon szépen fognak kinézni, a yeti be is lobban, és ezúttal őket viszi el babusgatni (hogy az elsődleges nemi jellegeken hogy fognak megegyezni, az kérdéses...), mi pedig a jégcsapos megoldással távozhatunk. Az egész affér értelme egyébként az volt, hogy feljutottunk a hegy tetejére.
Az út kelet felé vezet. Itt egy furcsa házat találunk, lépjünk be. Nos, ez lesz a játék legdurvább ötlete: a híres **Szivárvány-Szobá**ban vagyunk, ahol a híres **Szivárvány-Gép** található, csak sajnos valaki kissé megrongálta, és az üvegek, amelyekben a hétféle színű folyadékoknak kellene lenniük, üresek. Természetesen a mi dolgunk az, hogy megtöltsük őket. A szobában a következő specialitások vannak: a padlóra nem tehetünk le tárgyat, ha valamitől meg akarunk szabadulni, azt dobjuk bele a **Feneketlen Szemetes**be. Ha kilépünk a házból, a **Mágnes**en kivül minden tárgyunk elveszik. Van a jobb oldalon egy 3x3-as polc, amely mellett van 3 kétállású kapcsoló. Ennek megfelelően a polc 8 darabos, az aktuális 9-rekeszes részlet a kapcsolók állásától függ. Itt megtalálható majdnem minden tárgy, amivel eddig a játékban találkoztunk, és ha valamit felveszünk, az a polc el, majd visszafordítása után újratermelődik. Cél a következő: össze kell dobnunk 6 db varázsitalt és még egy löttyöt. Mivel ezek mind különböző színűek lesznek, ezeket fogjuk a **Szivárvány-Gép** üvegeibe tölteni. Akkor hát keverjünk egy jó nagyot (üres üveget úgy szerezhetünk, hogy valamit beleöntünk az üstbe, majd az üstöt kiürítjük, vagy úgy, hogy megitatjuk *Zanthia*-val a forró vizet).

- ***Zöld***: **Swampsnake Potion**
- ***Világoslila***: **Skeptic Serum**
- ***Sárga***: **Abominable Snowman**
- ***Piros***: **Flying Shoes**
- ***Narancs***: **Sandwich Potion** (a mustárt ismét nekünk kell generálnunk a retekporból és az ecetből)
- ***Kék***: **Teddy Bear Potion** (csak ólomszív van, ismét arannyá kell változtatnunk)
- ***Sötétlila***: **Amethyst + Blueberry**



Ha ezzel megvagyunk, akkor ontsuk bele a színes löttyöket a megfelelő üvegekbe. Lehet próbálkozni: a kombinációk száma mindössze 7! (az annyi, mint 5040). Talán azonban megkönnyíti egy kicsit a dolgot az a tény, hogy a jó helyre öntött folyadékot nem vehetjük vissza kis üvegünkbe... Ha sikerül mindent a helyére önteni, akkor végre elindul a **Szivárvány-Gép**, és egy hatalmas szivárvány (ki hitte volna...) tör ki a házból, és elkígyózik a messzeségbe. Hagyjuk el a házikót. A tárgyaink ugyan elvesznek (kivéve a **Mágnest**), de a ház jobb oldali sarkánál szerezhetünk jégcsapot, amely segítségével felmászhatunk a ház tetejére. *Zanthia* némi szerencsétlenkedés után elindul a **Szivárványhíd**on... majd némi kellemetlensége akad a *Kézzel*, aki miatt kénytelen elveszteni egyetlen jégcsapját, és ezért nagyon dühös lesz (vajh miért?). Újabb átöltözés: ezúttal tiszta *Rambo*, csak női kiadásban. Irány tovább, egészen addig, amig egy jó nagy házhoz nem érünk. Itt a bemenetelt megakadályozza egy sugárnyaláb, amit némi tükrözéssel egy arany parabolaantenna (??) közvetít elénk. A **Mágnes** viszont örömmel fogja a kellemetlenkedő műszert ólomma változtatni, és máris szabad az út. Bent először a jobb felé található kőarcokhoz menjünk, amelyek egytől egyik *Zanthia* ismerősei. Itt ismét lehet szidni a készítők anyukáját: Ez itt lényegében a ***Hanoi Tornyai*** feladvány, csak kissé megfordítva. A dolog lényege, hogy egy tornyon (itt lyukban) van x (itt 5) eltérő méretű tárcsa nagyság szerinti sorrendben, és ezt úgy kell áttenni egyik üresre a kettő közül, hogy egy lépésben egy tárcsa kerülhet át egy másik oszlopra (lyukba), és egy tárcsára sem kerülhet nálánál nagyobb (itt kisebb) tárcsa. A tárcsák áthelyezése itt úgy történik, hogy kijelöljük a tárcsát tartalmazó lyukat (a szobor szeme kinyílik), és kijelöljük a célhelyet. Lehet próbálkozni... (akinek nem kenyere a logika, annak egy very quick guidance: E fogja jelölni az eredeti lyukat, C a célpontot, K pedig a harmadikat, a kétbetűs jelölések természetesen honnan hová alapon mennek; a megoldás: EC, EK, CK, EC, KE, KC, EC, EK, CK, CE, KE, CK, EC, EK, CK, EC, KE, KC, EC, KE, CK, CE, KE, KC, EC, EK, CK, EC, KE, KC, EC). Először pakoljunk át az első lyukból a másodikba, ekkor kinyílik a szobor szája, és kapunk egy fogaskereket, aztán rámoljunk át a harmadikba, most kapunk egy nagyon ismerős botot. Hagyjuk el a helyet, és menjünk most a bal oldalon található gépterembe. *Zanthia* női ösztöne, varázslói képességei, valamint az ajtón lévő felirat segítségével megállapítja, hogy ***Kyrandia Kerekei*** ebben a szobában vannak. Ott is vannak középen, és az egyik tengelyről hiányzik egy fogaskerék. Tegyük vissza a hiányzó alkatrészt. Természetesen ez nem elég: a szerkezet alaposan be is van ragadva. Ezen a bottal segíthetünk.
Ahogy a gépezet megindul (és *Zanthia* nagyon örül magának), megjelenik a *Kéz*, aki magával hozza a csinosan összekötözött *Marko*-t. Íme, a végső összecsapás. Igen drámai...
Clickeljünk a *Kézre*, mire *Zanthia* hősiesen nekiugrik **Kyrandia** rémének, de egy kiadós pofontól visszarepül kiindulóhelyzetbe. Akkor próbáljuk *Marko*-t kiszabadítani. *Zanthia* el is indul, de a *Kéz* kissé összelapítja. Reload game... Esetleg megpróbálhatnánk kikerülni a *Kezet*, click például az egyik botocskán. Első forduló sikeres. Most click a *Kézen*, ismét egy sikeres kikerülő hadművelet. Újra click a *Kézen*, és végre az időközben kiszabadult *Marko* segítségével lelőkjük azt a rohadt Mancsot. Rövid idő múlva szépen felszállidosnak a maradványai — a fogaskerekek megtették a magukét. *Zanthia* öklendezik egy jót, *Marko* pedig pártfogásába veszi a hölgyet, de ez a hölgynek nemigen tetszik, közben jól elvitatkoznak. Happy end...

Ezek után elolvashatjuk a credits-listát, valamint megcsodálhatunk néhány debil jelenetet a játék szereplőinek részvételével.
A végső képek teljesen horror jellegűek. Sötét van, és egy elhagyatott kastély mellett egy szobor ácsorog. Fején jellegzetes sapka: **Kyrandia**-ban minden udvari bolond ilyet viselne, ha nem lenne betiltva. Hirtelen villámlani kezd, és az egyik villám belecsap a szoborba, amelynek lassan megmozdulnak az ujjai... Na mi van, mi van, csak nem a 3. rész előzetesét láttuk?



Ismét egy játék, amelyről némileg vegyes érzelmekkel kell nyilatkoznunk. A grafika gyönyörű (bár a teljes végigjátszás után némileg 17 mega alá lehetne tippelni), a poénok rendkívül blődek, a zenék vi-

szont... Egész jók, de véleményünk szerint túl sok van belőlük, az egyes zenékre pedig nem fordítottak elég figyelmet. A játékmenetet némi kettősség jellemzi: az első két rész (*Kyrandia* és *Morningmist Valley*) véleményünk szerint nagyszerű, jól felépített, viszont a többi helyszín kisméretű (ezért is maradozott el egyre inkább az égtájak szerinti útbaigazítás), rövid, és általában egy-két (szerintünk) igen nehezen kitalálható trükkre épül.
No mindegy. Errefelé sohasem volt szokás agyondicsérni a játékokat, a részletesebb kritika inkább a hibákra vonatkozik. Mindent egybevéve a Kyrandia 2 nagyszerű játék, érdemes végigjátszani — de megnézni (és meghallgatni) mindenképpen.

• *Bryan*

Fantasy rovat

Nos, akkor folytassuk ott, ahol abbahagytuk a múltkor:

- **GNÓM *(Gnome)***: A *törpék rokonai*, bár azoknál *alacsonyabbak*. Nagyon sokáig, akár *650 évig élnek*. Ennek megfelelően *okosak*. *Hajuk fehér, bőrük sötét*. Mint a törpék, ők is *szeretik és szakértői a drágaköveknek*. Minél jobban elkerülik a lakott területeket, *nem kedvelik az embereket és tündéket, de NEM ROSSZAK, a törpökkel viszont* **iO!***ban vannak*. Mivel a sziklás erdők hegységeinek *üregeiben, barlangjaiban* élnek, ezért *az ottani állatok nyelvét megértik*. A varázslatokkal a *törpökhöz hasonlóan ellenállók, infralátásuk is ua.* Egyébként *intelligensek*, talán a *legintelligensebb faj* **(ezzel vagy úgy találkozhatunk, hogy technikailag fejlettek és állandóan kutatnak, kísérleteznek, vagy hogy remek és hatalmas illuziómesterek, mágusok...)**. *Humorosak* és sokszor kom**Oi!**talanok, veszélyérzet-nélküliek. *Goblinok és koboldok* ellen *előnnyel támad*, ellenben a *mumusok (BUGBEAR) és az előzőek hátránnyal* támadhatnak rájuk. Vannak ***Felszíniek és Földalattiak***.
- **FÉLTÜNDE *(Half-Elf)***: Ez a *legelterjedtebb kevert faj*. Inkább a tündékhez hasonlítanak, mint az emberekhez, de mindkét faj tulajdonságait magukba egyesítik. Ez nagy előny, csakhogy *lassabban fejlődnek*, mint „egykomponensű" társaik, legalábbis lelki értelemben „zavartabbak". Magasságuk *több mint 175 cm*, körülbelül *250 évig élnek*. A *természetet szeretik*, ugyanúgy, mint *tünde* őseik, *művészi hajlamaik* vannak, de nagy adag *tudásvágy és ambíció* is szorult beléjük. Nem formálnak közösségeket, inkább *ideális vezetők*, sokrétűségük miatt. A *legtöbb kaszt* közül ők választhatnak, de *nincsen saját nyelvük*, örökké kívülállók, igazából nem tartozhatnak sehova. *30%* esélyük van *ellenállni a bájoló és altató varázslatokra*. *Rejtett bejáratokat* képesek *felfedezni*, főleg akkor, ha keresik is. Ugyanez vonatkozik a *véletlenül takart és természetes akadályokkal (nem direkt) fedett bejáratokra* is. EZ A TÜNDÉKNÉL IS ÍGY VAN!
- **FÉLORK *(Half-Ork)***: Brutálisan *erősek*, *robosztusak*, *nem túl magasak*. Orruk tömpe, arcuk ronda, agyaraik sárgák. *Széles lapátkezük van, nagy karmokkal*. Viszonylag *rövid ideig élnek*, *barlangokban és föld alatti odúkban*. Nem feltétlenül gonoszak, sokuk egészen máshogyan élnek, mint ork őseik. Néha szintén különállóak és vezetők. Előnyben részesítik a *buzogányt, bunkót, cséphadarót, korbácsot és lándzsákat, hajítódárdákat*. Speciális védelem *vastag bőrük*, ezért *védettek a rovarok ellen*, legalábbis egy szintig. *Hallásuk igen* **iO!**, és megadható nekik *27.5m infralátás*. Az *ételmérgezés nem nagyon fogja*, ellenálló a rothadt ételekkel és bizonyos mérgekkel szemben... nem csoda, mert **Q*VÁRA BÍRJA** A *SÖRT és az ERŐS SZESZEKET*, a nagy farú ork nőket, a **COOL!** bulikat, stb. Ezen kívül *hírhedten büdösek*, habár ebben különböznek a hétköznapi orkoktól, akik SOHASEM mosakodnak... nnna, ők egy évben kb. kétszer is!!! *Megérzik szaglás útján valaki közeledését, főleg akkor, ha figyelnek is rá*. Esetleg *meg is mondják, ki az illető*, ha **iO!** *ismerték*.

A *BESOROLÁS* néhol magát a jellemet, de általában annak alapvető részét jelenti. **Két egymást kiegészítő részre osztható:**

- Hogyan viszonyul a pofa az élethez, a törvényekhez. Tehát lehet: **törvényes** *(Lawful)*, **semleges** *(Neutral)* és **törvénytelen** *(Chaotic)*. ***Jellemzők:***
  - **TÖRVÉNYES:** Betartja az előírt és ésszerű törvényeket, sőt, a rendet és a fegyelmet szereti és arra it törekszik. A környezetét maga fölé helyezi, lelkiismeretes. *A Rend magából a Mindenségből ered...*
  - **SEMLEGES:** Az „arany középút", a két ellentét között. Nem a közös érdekeket követi, de ha kell és ésszerű, akkor igen. Racionális és nem elvakult vagy fanatikus. *A Középút a Harmónia léttel tétele...*
  - **KAOTIKUS:** Érdektelen és zsarnoki. Mindenkinek az ő s*ggét **(—tojását?!)** kell „nyelvrendszerével érintenie". *Éljek Én, azután Senki!!!*
- Másik fontos besorolás az érzelmi és talán a lelki beálítottságot is jelenti; **1x**űbben a **Jó** *(GOOD)* és a **Gonosz** *(EVIL)* dolgairól van szó. Itt is van **semleges** *(NEUTRAL)* osztály. Az *első kettő* tulajdonság lényege érthető, *utóbbi* esetében arról van szó, hogy az illető szinte az állatok szintjén és egyszerűségével él — nem kell osztályozni, ösztönszerűen kell élni!!!

MEGPRÓBÁLOK VALAMIFÉLE LEÍRÁS-SZERŰSÉGET ÖSSZEDOBNI:

- **Törvényes Jó**: A szervezett társadalmi létre törekszik. Ilyen pl. egy NAGYON vallásos pap, vagy egy uralkodó...
- **Törvényes Semleges**: Szintén a szervezett társadalom a „lételeme", de inkább irányított, mint irányító. Pl. egy bíró, vagy hűséges katona...
- **Törvényes Gonosz**: Saját érdekei szerint alakít és irányít. Pl. diktátor, parancsnok...
- **Semleges Jó**: Az egyetemes egyensúlyért képes áthágni törvényeket. Pl. egy helytartó, aki felülbírálja az uralkodó ítéletet a saját lelkiismerete szerint.
- **„Semleges semleges"**, vagy **Valódi semleges**: Elkerüli az ítélkezést és bíráskodást, de az egyensúlyért képes valamelyik oldalnak segíteni — ha nem felel meg neki, akkor képes átállni. Nem gyakori. Pl. egy tolvaj, aki megfér bármelyik társaságban...
- **Semleges Gonosz**: Saját magával törődik és önön érdekeit helyezi előtérbe. Pl. *** rosszindulatú kereskedő...
- **Kaotikus Jó**: Saját utukat járó erős egyéniségek, maguk módszereivel irtják a „másik oldalt". Pl. egy szentéletű lovag, vagy egy magányos kósza.
- **Kaotikus Semleges**: Szabályok és érdekek nélküliek, semelyik oldalt sem ismerik el — egyszerűen tesznek mindenre. Pl. „kissé" hibbant egyének, bolondok... **(Mi van már megint? Szólt valaki? CoVboy)**
- **Kaotikus Gonosz**: Senki más nem létezik és nem érdekes számára, csak a saját érdekei — ezért mindent elvesz, amit tud. Pl. kalózok és/vagy alacsony intelligenciájú lények...

Természetesen azért mindenkinek lehetnek lelki problémái és ezért megeshet, hogy egy gonosz mágus nem áldoz fel egy szépformájú kis szűzecskét **(ekkora őrültség!!! Most vagy áldozza fel, vagy... beszélgessen vele. Vagy EGYSZERRE mindkettő...)**. Természetesen az ilyen bolond cselekedeteket lehet ellensúlyozni pl. egy falu kiirtásával... Ha valakinek megváltozik a besorolása, akkor az addigi képességeit elveszíti, csomó dolgot újra kell tanulnia, barátjait elveszítheti, és egyéb ilyen nyalánkságok.

KASZTOK

- **FEGYVERFORGATÓK *(Warriors)***

Minden fegyvert és vértet használhatnak, erősek és bátrak...

Harcos *(Fighter)*:
Legfontosabb tulajdonsága és meghatározója az ereje. Bármilyen besorolású lehet és minden fegyvert, pajzsot és vértet használhat, mágikus változatban is. Specializálódhat, az egészség HP-plusz pontjait speciálisan kapja. Minél magasabb szintet ér el, annál több kísérője lesz és annál nagyobb hatalma. Amedig sikeres, hűséges követői lesznek, később különlegesen képzett testőrei is — egyre erősebb fegyverzettel, vértezettel és kiegészítőkkel (nyílpuskák, harci mének, mágikus cuccok...). Hogy toborozzon, nem árt földbirtok és kastély, vagy vár. No meg hírnév.

Lovag *(Paladin)*:
Besorolásként CSAK **Törvényes Jó** ember lehet. Az Erő számít nála is a leglényegesebben, de a Karizma **(nem a kar izma?!)** is fontos. Az igazság, hősiesség, bátorság és a nemesség az alapelvei, ezeket fejleszti. Speciális dolgaik vannak; érzékelik a gonosz szándékát/-ot és magát a rosszindulatú lényt/-eket, ha arra koncentrálnak. Immuninsak a betegségekkel szemben, gyógyíthatnak, gonosz lények támadása esetén védő jellegű aura veszi körül — ennek egyetlen hibája az, hogy ha még elrejtőzik is, akkor is felfedezik!!! Mondjuk egy lovag ritkán (=szinte SOHA) bújik el. Az élőhalottakat el bírja űzni, mint egy nála két szinttel alacsonyabban lévő pap. Nem gyűjthet viszont vagyont és nem lehet birtoka, jövedelmének 10%-át saját rendjére kell fordítania.

Hát ennyit erre a hónapra. Olyan ismerős ez a duma, az ULTIM VI-nál már meXoktam, hogy mire belelendülnek, mindjárt le is lőnek.

• ***JAHNY*** *(Mr.ACEface, stb.)*

PLUS4 SAROK

OLVASD EL!

KÖZÉRDEKŰ: a **PLUS/4** ellátottsága szépen lecsúszott ama hülő alfele alá. **Ezért ha nem készülnek programok, kénytelenek leszünk „becsukni a boltot"**. *Vagyis a PLUS/4 SAROK könnyen eltűnhet az újságból!!!* Tehát, készítsetek illetve írjatok át programokat, akár terjesztésre is — magyarul: **ha elkészítesz egy programot, akkor pénzért terjesztheted (pl. velem).** Aktualitás lehetne pl. a **GÁLYA** átírása. Ez nem vicc, Olessák maestro is benne van a dologban. Nos, várom a jelentkezőket a **CoV címén** (COM-WARE Kft., Bp., Pf. 363., 1519), a borítékra NE FELEJTSD el ráírni, hogy **PLUS/4 SAROK**! A másik dolog, hogy **egyre kevesebben küldtök be valamire való használható anyagot a Plusi témában**, vagyis, ha nem csipkeditek magatokat, és a kérdőívek eredménye is azt mutatja, akkor biztos, hogy lehúzzuk a rolót, csak azt nem tudjuk még, hogy mikor.

SAJNOS, összesen kb. *3 program maradt, amiről normális leírást lehetne készíteni*: elsősorban a **MAGIC CANDLE**, valamint a **SCAPEGHOST**, és a **CORRUPTION** — csakhogy ezekhez magasabb szintű angol nyelvtudás szükséges, mint az eddigi adventure-ökhöz, ezért kevesen is játszanak velük. *Az a megoldás maradt, hogy most egy rövidebb jellemzést/leírást adunk az egyikről... a következő számokban pedig — ez még nem biztos — a* ***MAGIC CANDLE LEÍRÁSA*** *következne, térképpel egyetemben!!!* Vagy „utolsó rugásként", vagy egy szép kis bevezetőként **(azt hiszem itt arról van szó, hogy ha nem készülnek játékok, akkor egy szép kis elbúcsúzás lesz, ha meg igen, akkor hajrá!)**.

A **COV MOOO! NEWS** a fenti indokok miatt **„megszűnt" (kemény egy szám után, amit nem tettünk közzé...)**, a **COV SUN NEWS** viszont megrendelhető... remélem már mindenki tudja, hogy mi is ez a *két 1 file-os **CoV-kiegészítő** újság...*

És akkor a...

NEWS

A mostani anyag összeállításában **ifj. Somogyvári Zoltán** segédkezett. *THANX!!!*

WILDFIRE *[TCFS]* — Eez egy bonus játék a ***Nukepaper***-hoz (news). Lövöldözni kell egymásra, vagy a géppel párbajozni. Kezelése:
'F1' — egy játékos;
'F2' — két játékos;
'F3' — pályabeállítás, 1-9
'HELP' — zene ki/be;
Indulás után különféle falak választják el egymástól a játékosokat. A szint növelésének megfelelően egyre több ufó száll fel a pályán (akadályozzák a lövöldözést).

BUBBLE TROUBE *[WLS]* — készülget...

TETRIS *[TIGER]* — egy egész lemezoldalas **QL!** játék;

DAME *[DCD]* — logikai játék;

MINDBREAKER *[TIGER]* — szép kis memória-játék. Kezelése:
'F1' — hány játékos (1-2) gyűródik a gépen;
'F2' — a kártyák felvillantása;
'F4' — ??? ideje (1-9 mp.);
'F5' — hány perc (1-20);
'F3' — idő;
'HELP' — hány joy van (1-2);
'F6' — újabb menüpont;
'1': új kártyák;
'2': directory;
'SPACE' — menü;
'RESET' — menü...;
A kártyákat saját magunk is megszerkeszthetjük, a **KOALA PAINTER**-rel vagy az **AMIGA PAINT**-tel. A kártyának a *?PIC MIND-CARDS* nevet kell adni és utána lehet is betölteni. A kártyáknak két oldala van, **(el sem hiszem!!!)** erre nem árt odafigyelni... a **PLUS4**-es verzió használja a *bittérképet* a **8000**-en és a táblázatot **A000** címen. **VERY COOOL!'n YIKES GAME!!!**

STAR WARS *[GOTU]* — A cél az, hogy kiűzzük a gonoszt és összegyűjtsünk 500 coins-t. Kezelés: **kurzor**, **Space**, **Shift** és **1—6**. ELMEGY. Ja, a kódja: **ANTICHRIST** — ezeket a betűket kell egymás után lenyomogatni.

M.A.C. *[MAC]*
Ifj. Somogyvári Zoltán a tettes. Ezzel egy 8*8 animációt lehet szerkeszteni. Kezelés:
Kurzor, **Shift...**
RUN STOP — kilépés a rajzolóba;
—**1, 2, 3** — a színválasztáshoz;
—**kurzor**, **Shift**, **C=** — a rajzoláshoz ill. törléshez.
1. MENÜ — *FILE* -NEW, LOAD, SAVE, EXIT
OPTIONS — *COLOURS*-CHANGE (szín választása), SWAP (címek választása); *COPY* (másolás); *GO TO* (ugrás egy fázisra); *SPEED* (sebesség, kurzornyilak + Return); *HIRES/MULTI*; *CURSOR*, *PLAY* (lejátszás x—y fázisig. ESC-pel megszakítható...).
ABOUT M.A.C.: angol nyelvű infó.

● *Jahny (Mr. Aceface, Xinó stb.)*

SCAPEGHOST *[CSORY]*

A „leírás", vagy inkább „jellemzés" lényegi mondanivalóját XY küldte YX városból, faluból, községből stb. A cím elveszett **(ezek a rohadt sötét kis kocsmák...)**, a névvel együtt — nnna, „kissé" átráztam. *Tessék:*

A **LEVEL9** játéka amOilan *„DEJA VU"*-szerű érzést kelt az emberben. Mint a CoV#36.-ban leközölt játékukat (***INGRID'S BACK***), ezt is '89.-ben készítették el. Elég cooool! képeket tartalmaz. Mondanom sem kell, ugye, hogy LEMEZES (2 oldal + egy formázott álláslemez). FONTOS, hogy valamelyik rész betöltése után fordítsuk meg a lemezt, ugyanis a másik oldala tartalmazza a grafikákat!!! *„Kitisztult a fejem, körbenéztem és ott találtam magamat sötét ruhás tömeg között egy temetésen... Mi kezdődött el?"* **(semmi, csak egy újabb őrült játék... egyébként ilyesmi érzések felvetődnek minden normális "kocsmalátta" élőlényben. A kocsma után.)** Egy papi szöveget láttunk a kapu felett, s miután kellően elcsodálkoztunk a helyzeten, elolvastuk a nevet a koszorún... enyhe meglepetés, hogy a saját sírunk előtt álltunk. Láttunk néhány gyászolót, egy nyomozót... egy új koszorút és egy dombot keletre. Egyébként poénból minden mondat múlt időbe van téve **(gnagyon gnáccerű!)** *„Amint a gyászolók menni készültek, figyelembe se véve engem, még mindig földbe gyökerezett a lábam."* Szóval szépen-éppen szellemek vagyunk (**LOOK MYSELF**) és a gyászolók húznak el, egy rendőr azt mondja, hogy kissé szomorú... gyűlöli a munkának ezt a részét. Különösen temetésre menni hülye pókokhoz, akik meggyilkolják magukat és lefoglalják a partenereiket **(a kis szemét! Rögtön menne „felszabadítani"...)**. Nem ártana megnézni a pofáját (**LOOK POLICEMAN**). Sok gyászoló alig bírja visszatartani a könnyeit, de a zsaruk kőpofák. A kavics (**LOOK PEBBLE**) egyébként tűzkő, de nem vagyunk elég erősek a cipeléséhez. HE-HE. A koszorút (**LOOK WREATH**) megnézve találunk rajta egy cetlit (**LOOK CARD**), ezt elolvasva kiderül hogy hőnszeretett rendőrtiszt voltunk, akit szolgálat alatt gyilkoltak meg. Egyre jobb. Nyugatra (**W**) az egyik rendőr elhagy egy gyufásdobozt... nos, ezt sem vehetjük fel, mert egy szellem „zsebtelen". Vagyis földi cuccokat nem tud magához venni (**HUH! Boldogtalan sörtelenség.**) ...és most lehet, hogy kissé drasztikus, de nem adom meg a játék leírását, csak pár infót, mivel EZT NEM LEHET KIHAGYNI!!!! Mármint szeretném ha játszanátok IS vele.

Joe Danby elég kellemes figura, ha találkozunk vele, üdvözöl, mosoOilog, azután bemutatkozik... *„Joe Danby vagyok... 5 éve murdeltem meg, sajnos nem tudok visszamenni a kocsmámba (!!!), mert ott*

nem szolgálnak ki **(nna, ez ismerős, ezért nem lehetnek nekem törzshelyeim!)** *szellemeket* **(Jesus! Ez már nem egy 1szerű baromság, hanem szadista és véres horror!!!)**..." Ezután lesz Oi!an rendes és bemutatja társainkat. *„Gyere és kövess. Bemutatom Neked néhány szellemrokonomat."* Ezzel elmegy saját különbejáratú sírjához. Szélesen mosOi!og és elmagyarázza: *„Itt az én sírom. Látom, jó szomszédok leszünk."* Kissé északabbra a sírjától van *Bert* és *Edna Willmot*, sírjukon zöldkoszorú. *„Ez a Willmotték sírja* — suttogja halkan — *...nem árt őket megismerni."* Ezek a keményfiúk... izé, és lányok. *Bert* rögtön el is kezd üvöltözni, hogy mi is van, stb. *Joe* besz*rt gyomorhangon csak annyit mond, hogy el akartamondani az új csákónak, hogy ők egy szeretetre méltó pár (**—stréber**) Tovább követve *Joe*-t láthatjuk *David Ridge*-t és egy kőkoporsót. *„David szeretne találkozni a készítőjével de mégis önálló akar lenni."* Húzzunk tovább, ekkor *Colonel Rycroft* látható, aki a múltban él. Megfogja kívül a kezét, de a miénk keresztülmegy rajta, amikor kezet akarunk vele fogni. *„Nincs több gerincprobléma, hehe."* ...na iO!, inkább hagyjuk. Látogassuk meg *Violet Conway*-t, aki a legrégebbi helyi menő szellem (-**HMSz**), életében vak volt és most nem fogja elhagyni a koporsóját, nem találja a visszautat. Ez természetesen baromság, mert ugyebár a szellemeknek nincs szükség szemre ahhoz, hogy lássanak...

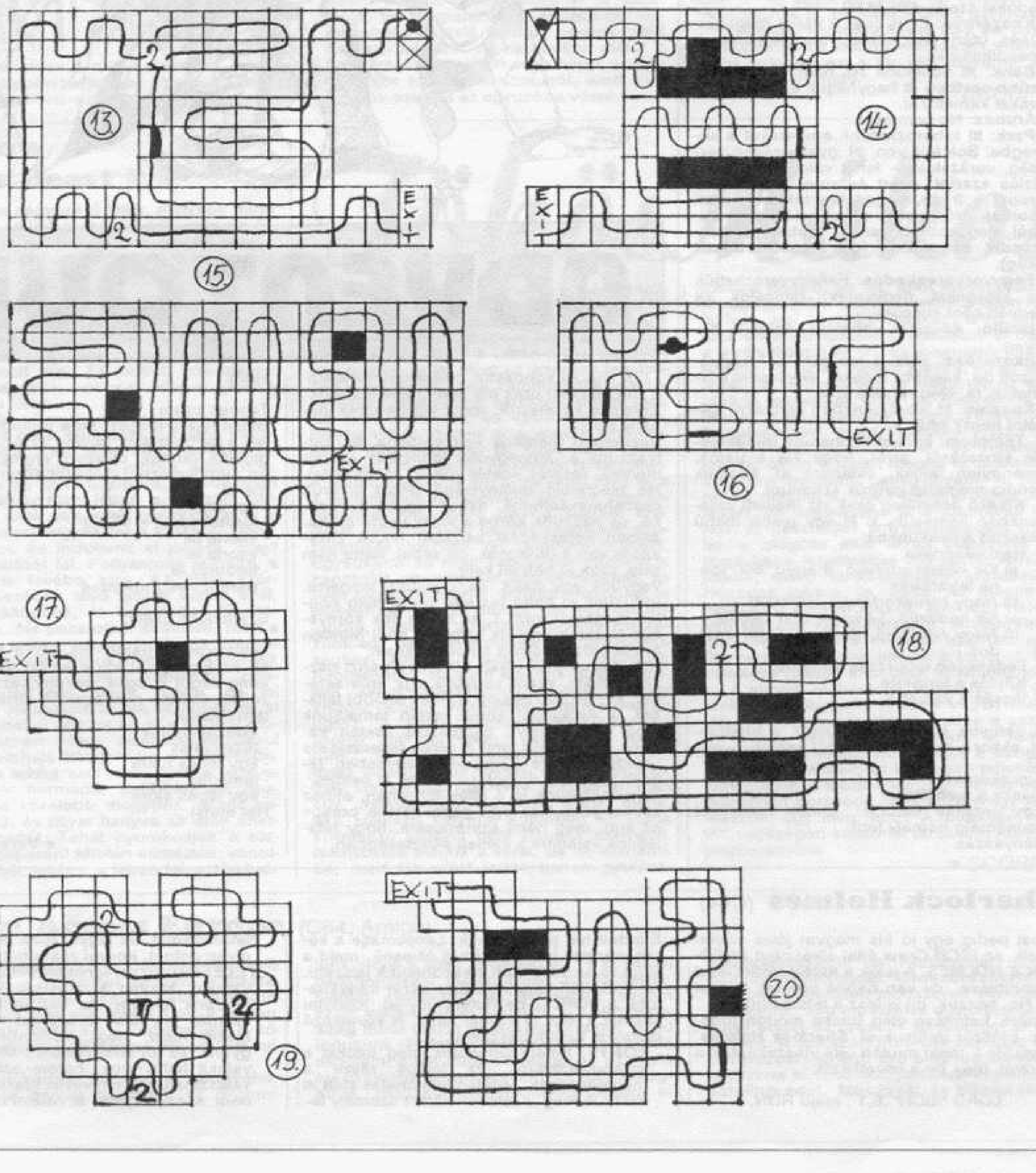
Eddig kb. ennyit erről a játékról. Nem néz ki rosszul, meg ilyesmik, ha lesz rá időm (—...), akkor szépen végig is megyek rajta.

Ráadásként egy CHEAT

BARD'S TALE III.: a **Shadow Shiv** egy fontos cucc, mert a tolvaj mindig be tud ugrani az árnyékba, ha viseli!!! A keményebb ellenfeleknél és főleg *TARJAN*-nál van állati NAGY jelentősége.

• *Jahny (Mr. Aceface, Xinó stb.)*

SENSITIVE *(A térképek folytatása)*



ADVENTOUR



Rings of Medusa *(C64)*

Vót egyszer egy jó kis ország, amit **XYFöldének** hittak. Aztán gyütt egy *Medusa* nevű sósvizi szerzet, és magáévá tette az országot. Persze az anarchia révén a nemesek egyből kiskirályok lettek, és egymásnak is estek annak rendje és módja szerint. Aztán gyütt még egy ember, akinek feladata az vala, hogy meggazdagodván lele... illetve saját sereggel rendet teremtsen az országban.
Kerettörténet gyanánt ennyit, nézzük a játékot.
A kezdet kezdetén egymagunk állunk a nagy kietlen pusztában, tőlünk északra van egy város, célozzuk meg.

Városok:
Mindenféle házak vannak itt, bővebben:
1. **Palota**: Ide csak akkor jöhetünk, ha már mienk a város, az emberektől behajtott adókat szedhetjük itt fel.
2. **Kaszárnya**: Ez is csak a város megszerzése után látogatható, ide helyőrséget pakolhatunk.
3. **Bank**: Itt vehetünk fel hitelt, és kedvezőbb esetben itt hagyhatjuk az anyagi javakat kamatozni.
4. **Áruház:** No comment...
5. **Park**: Itt toborozhatunk embereket a seregbe. Sok féle van, pl. gyalogság, tüzérség, varázslók — lehet válogatni egyéni ízlés szerint. Azért érdemes figyelembe venni a 3 db megadott értéket is, ezek sorban erő, morál, sebezhetőség — minél magasabbak, annál jobbak **(a harmadik szerintünk így inkább védettség)**.
6. **Fegyverkereskedés**: Felfegyverezhetjük a katonákat (fegyverek, páncélok és egyéb cool cuccok).
7. **Istálló**: Kocsikat vehetünk ezen a helyen.
8. **Ékszerész**: Erre a madárra a kibányászott (ld. később) érceket, ékköveket sózhatjuk rá, elég rendes áron.
9. **Kocsma**: Itt lehet pénzben kártyázni **(piálni nem? pfuj...)**.
10. **Templom**: Infokat kaphatunk mindenféle kincsekről, arról, hogy kié a város, mennyien lakják, valamint az általunk eddig megtalált gyűrűk számáról.
11. **Kikötő** (lehetőleg csak víz melletti városokban keressük...): Itt egy újabb menü szakad a nyakunkba:
   - Hajó vásárlása:
     a) *Kis kereskedőhajó*, 8 ágyu, 800 tonna teherbírás
     b) *Nagy kereskedőhajó*, 16/4000
     c) *Kis hadihajó*, 14 ágyu, 800 katona
     d) *Nagy hadihajó*, 24 ágyu, 100 zsoldos
   - Legénység toborzása a hajóra
   - Kifutás a tengerre
   - Vissza a városba

Ha városon kívül megnyomjuk a tűzgombot, akkor a következő menüt kapjuk:
- IO
- Kincskeresés
- Vissza a menüből
- Egy érdekes kérdőjel, ennek funkcióját mindmáig homály fedi
- Bányászás
- Egy jópofa konnektor, mindenkinek ajánljuk, aki már órák óta nem mentett állást

Ennyit a kezelésről, most következzék néhány tipp:
Kezdetben menjünk egy városba, és kártyázzunk a *„legnagyobb tét/nyerés esetén mentés, vesztés esetén töltés"* módszerrel. Ha megfelelő mennyiségű pénzt sikerült összeharácsolnunk, akkor tegyük a bankba, és nézzünk körbe a többi város áruházaiban kereskedési célzattal (kicsit ***Elite***-szaga van a dolognak, de sebaj: lopni nem bűn, csak jó helyről kell).
Vegyünk egy hajót, és szálljunk tengerre. Induljunk el balra (ez egy földrajzilag pontos meghatározás...), és a 160. fok környékén találunk egy kis szigetet, ahol minden áru ára többszöröse a normálisnak.
Ha sikerült már olyan 40 millió pénzt összegyűjteni, akkor vegyünk egy erős sereget: kb. 20.000 gyalogos, meg a többi fajtából is nagyjából ennyi, aztán támadjunk meg egy kastélyt, elfoglalása esetén kapunk egy menüt, ami a sereg fejlesztésére szolgál, persze némi pénz ellenében (egész kellemes dolgok sülhetnek ki belőle).
Bányászhatunk is a játék folyamán, ehhez szükségünk lesz egy gépre (kissé borsos az ára), meg némi szerencsére, hogy rátaláljunk valamire a kietlen pusztaságban.

Harc

Tengeri csata:
Betöltődik a tenger, mi a baloldalon, az ellen a jobboldalon. Miután az ágyuk a hajók oldalán vannak, célszerű ennek megfelelően manőverezni, valamint sűrűn tüzelni. A menü:
- ágyuzás
- fordulás fel **(+ ????)**
- vitorla fel
- vitorla le
- fordulás le
- parancs végrehajtása

Szárazföldi csata:

Felesleges ugrálni, inkább a tüzérséggel és az íjászokkal lőjük addig az ellenfelet, amíg végül ő ugrik nekünk, aztán, ha közeljött, essünk neki minden lehetséges módon. Menü:
- visszavonulás
- tüzelőállás
- egy lépés hátra
- támadás
- egy lépés előre

Hát ennyi...

• Varsányi Viktor

Sherlock Holmes *(C64)*

Most pedig egy jó kis magyar játék következik, az ***ISCH Crew*** által elkészített ***SHERLOCK HOLMES***. A játék a ***Killed Until Dead*** 'koppintása', de van benne egy-két új ötlet is. No, nézzük, mi is lesz a feladatunk:
A játék betöltése elég furcsa módon történik. Először indítsuk el '***Sherlock Holmes***' nevű file-t, majd miután újra visszakaptuk a kurzort, írjuk be a következőt:

LOAD "ISCH" ,8,1 ; majd RUN.

Elindult hát programunk. Lenyomatja a kerettörténetet (mindenki tud olvasni), majd a szint választása után elkezdhetünk játszani. Az irodában kezdünk. Egy kezet irányíthatunk a PORT 2-be dugott Joy-jal. Kijelölni valamit a 'tűz' gombbal lehet. A következő dolgokat tudjuk használni:
- **KÖNYV**: Innen tudhatunk meg infokat a gyanusítottakról. Ez fontos része a nyomozásnak. Minden telefonálás előtt itt nézzük meg a felhívni kívánt személy telefonszámát, és jegyezzünk meg egy-két olyan dolgot, amivel zsarolhatunk.
- **TELEFON**: Ezzel lehet felhívni a gyanusítottakat. Miután kiválasztottuk, hogy kit akarunk felhívni, be kell ütni a telefonszámát. Ha nem jó számot hívtunk, azt hiszik majd, hogy telefonbetyárok vagyunk, és jól lehordanak... Mikor sikerül valakit felhívnunk, három szöveg közül választhatunk, amivel el szeretnénk kezdeni a csevegést. Itt valami olyat mond-



junk, ami kínos a másik számára, vagy amivel zsarolni tudjuk (pl. *Nyomott Léná*nál a könyvben azt olvastuk, hogy egy kicsit hülye. Tehát telefonáláskor ezzel kell próbálkozni. Jelen esetben azzal, hogy már megint nem érti a főnöke zseniális tervét.). Ezután — ha jót válaszottunk — kérdezősködhetünk a gyilkos személyéről, fegyveréről, és szándékáról. Mindegyiknél három lehetőség van. Kiválasztva egyet, a vonal másik végén lévő gyilkosjelölt elmondja róla a véleményét. Összesen hármat kérdezhetünk, tehát ahhoz, hogy mindent végigkérdezzünk, egy személyt legalább háromszor kell felhívnunk. Ha valamelyik kérdésünkre nem adnak konkrét választ, inkább el akarják terelni a szót, akkor a választ arra a kérdésre igennek vehetjük.

- **KULCCSOMÓ**: Ezzel tudunk betörni valahová, és bizonyítékokat gyűjteni. Akkor kell majd használnunk, amikor már sejtjük, ki a gyilkos, mi a fegyver és az indíték, de még a konkrét okot nem tudjuk. Kilenc kulcsot próbálhatunk ki az ajtón, majd, ha megtaláltuk a megfelelőt, egy műveltség-tesztelő kérdést kapunk, amit ha nem találunk el, kezdhetjük elölről a betörést. Ha eltaláltuk, egy képet és egy szöveget kapunk a szobáról, amit próbáljunk meg jól az agyunkba vésni.
- **NOTESZ**: Elvileg a válaszok felírására szolgálna, de inkább használjunk papírt, mert minden telefonálás után törlődik (programozási baki — nem gondolt a fiú a töltéssel járó dolgokra.)
- **MAGNÓ**: Erre kell bemondani, amit tudunk. Meg kell mondani a gyilkos nevét, fegyverét és indítékát. Ez utóbbit bővebben is ki kell fejteni, amit a gyilkos lakásán látott dolgokból kell kikövetkeztetnünk.

Ha sikerül a dolog, akkor elregélik a teljes történetet, majd megköszönik részvételünket a nyomozásban és kész, vége, a játékot megnyertük. A játék nem rossz **(azért a Killed Until Dead némileg jobb volt...)**. A grafika és a zene a 'még tűrhető' címet érdemli, de jó szórakozás lehet minden olyan embernek, aki a krimikben szereti előre kitalálni, hogy ki volt a gyilkos, és miért ölt. Sajnos azért meg kell említeni két negatívumot is. Az egyik az, hogy túl könnyű. Bemelegítőnek jó, de nem a teljes játéknak. A másik pedig az, hogy kevés az a két pálya, legalább 10-15 kellene. Mindezek ellenére azért érdemes azt a kis időt rászánni, ami alatt végigjátszható.

SCORPIO

TökösMákos

Shadow of the Beast *(C64)*

Íme, itt ez a nagyszerű játék, melynek mind a grafikája, mind a zenéje, sőt, még az élvezhetősége is szinte a maximumot nyújtja C64-en. Talán akkor szólnánk róla pár szót.

A játék elején, a készítők névsora olvasgatása közben az 'S' billentyű lenyomásával állíthatjuk be, hogy zenét (a bal felső sarokban egy hangjegy van), vagy hanghatásokat (ugyanott egy FX felirat) szeretnénk hallgatni a játék közben. Fire-re (Port2) kezdődik a játék.

Az irányítás könnyű, nem fogjuk elmagyarázni, majd rájön mindenki magától. Induljunk el balra, s az 'ajtós' fába menjünk be (Joy Fel). Itt induljunk el jobbra, a létrán le, balra, újra le, tovább jobbra, a jobboldali létrán le, és az itteni létrán is le, aztán balra. Itt egy árok van, amit ugorjunk át, s a másik oldalon vegyük fel a **kulcs**ot. Ugorjunk vissza, és induljunk el jobbra, majd gyerünk kétszer fel. Pottyanjunk le balra, s menjünk is tovább erre. Az itteni szörnyecske kezében lévő labdát verjük szét, amitől feltöltődünk, és különleges lövedéket lövünk. Ne pazaroljuk semmire, mert a lövedékek száma véges, nélkülük viszont nem tudjuk végigvinni a játékot. Gyerünk jobbra, és érjünk hozzá a '**doboz**hoz'. Elteleportálódunk egy másik helyre, de mi azért csak másszunk 2x fel, és induljunk el jobbra. Hirtelen egy fal nő ki a földből mögöttünk. Innen nincs visszaút! Ráadásul egy szellemhajó libeg ki-be a képernyőn, ami — ha addig szét nem lőjük a fegyverünkkel — harmadik belibbenésre hozzánkér (ha közelebb megyünk, akkor hamarabb is), és fittyet hányva az örök energiának, megöl. Tehát nyomkodjuk a tűzgombot szaporán! Miután elintéztük, vonuljunk tovább jobbra, a létrán fel, aztán balra. Itt kapcsoljuk át a kapcsolót, és másszunk továbbra is felfelé. Gyerünk balra, ahol egy újabb kulcsra lelünk. Ezután viszsza le, és megint le. Innen jobbra kódorogjunk, és másszunk a létrán fel, a másikon pedig teljesen le. Most az egyetlen lehetséges irány a bal, tehát cammogjunk is arra, lehetőleg lehajolva a sárkányköpések elől. Az itteni létrán le, és essünk le jobbra. Folytassuk is utunkat erre, majd a létrán le. Aztán újra jobbra és le, majd balra és le. Pottyanjunk le balra, és tartsuk is az irányt. A létrán másszunk fel, a másikon meg le, s a harmadikon (a hosszún) újra fel. Egy kis gyaloglás jön jobbra, ahol a '**Szuper Erő' italát** felhörpintve, csodák-csodájára szupererősek leszünk (ki gondolta volna?). Egyébként, ha nem kapcsoltuk volna át a kapcsolót, az üvegcsét lézerek védenék, és nem bírnánk felvenni. Ezután másszunk le teljesen a hosszú létrán, és caplassunk jobbra, vigyázva a fúvókák tüzével. Elérkezünk egy nagyraméretezett orrszarvúszerűséghez, aminek a szarvát kell letörnünk (ütögetnünk). Ha nem lennénk '**szupererő**sek', akkor nagyon sokáig kellene ütni, így viszont néhány másodperc alatt megvan az egész. A **kulcs** segítségével kijutunk a szörny mögötti ajtón. Vagyishogy bejutunk... A kútba... Másszunk ki (Joy Fel), majd induljunk el hosszú utunkra jobbra. Egy kis sétálás (és némi töltögetés) után egy mókusember-szerűség ugrik elénk, akit kötelező kinyírni, különben az utána következő szobrot nem bírnánk szétverni. Nemsokára elérjük a várat, de ne menjünk be, mert tök sötét lenne, hanem gyerünk inkább tovább, és ott, ahol megszakad az út, ugorjunk fel. Ezzel felvettük a falon lógó fáklyát, ami jó világítóeszköz, tehát fáradjunk be a vár ajtaján. Itt induljunk el balra, a létrán másszunk fel, és rohanjunk jobbra. A létrán le, aztán megint jobbra, és az itteni létrán fel. Pottyanjunk le balra, és az esés után is maradjunk ennél az iránynál. A létrán fel, majd haladjunk jobbra. Vegyük fel a **franciakulcs**ot, majd induljunk vissza balra. A létrán másszunk le, és haladjunk jobbra, aztán a létrán megint le. Jobbra lelibbenve induljunk balra. Tovább le, jobbra, és megint le, majd balra. Vegyük fel a **lézert**, és caplassunk át a jobboldali zárhoz. Itt használjuk a **franciakulcs**ot (tűz+le), a mögötte lévő létrán másszunk fel, majd balra lepottyanva egy újabb létrához jutunk, amin természetesen felmászunk. Húzzunk jobbra, le, balra, és megint le. Haladjunk tovább jobbra, ahol egy háromfejű sárkány vár elintézésre. Miután kinyírtuk, menjünk ki a mögötte található ajtón (ha most nem lenne nálunk a kulcs...). Egy temetőbe jutunk, ahol csak rohanjunk jobbra. A sírokat ne bántsuk, mert olyan is van, amitől kimúlhatunk. A szint végén megtaláljuk a főgonoszt, akinek leütve a szarvát (nem egy ütésre) megnyerjük a játékot. ENNYI! Még megszemlélhetjük a hangulatos endsequence-t, és boldogan tehetjük el lemezünket a többi végigjátszott, fél éve a dobozban porosodó játék közé (vagy leformázzuk, úgy még jobb). A leírásban nyújtott segítségért köszönet jár *Simon Attilá*nak jászberényből.

● *SCORPIO*

Storm Across Europe (C64, Amiga)

Most egy kis segítség jön azoknak, akik csalás nélkül próbálnak játszani a ***Strategic Simulation Inc.*** talán legjobb stratégiájával. Leírás már volt róla a CoV #18-ban, így hát csak ötletekkel szolgálhatunk a követendő stratégiával kapcsolatban. Hát rajta...

Az első két körben foglaljuk el **Lengyelország** hátsó három szektorát, és nyomuljunk előre a **balti államok**ban. A kimaradt hadseregekkel támadhatjuk **Jugoszláviát**, **Dániát**, **Hollandiát** és **Belgium**ot. Miután ezzel megvagyunk, foglaljuk el **Lengyelország** többi részét és **Görögország**ot, majd induljunk **Franciaország**ba. Itt elegendő elfoglalni a két nagy csillaggal és az egyik kis csillaggal jelzett szektort, és máris megadják magukat. Két hadsereg foglalja el **Spanyolország**ot és **Portugáliát**, míg a többiek nekirontanak **Oroszország**nak. A CoV-ban ismertetett módszerrel ellentétben ne várjunk, míg erősödnek a hadseregeink, mivel addig az oroszok hadseregei is erősödnek. A szétszórt front-féle támadás sem célravezető. Inkább 2-3 erősebb hadsereg egyszerre történő mozgatásával foglaljuk el **Sztálingrád**ot, **Moszkvát**, és **Kijev**et (a há-

rom nagy csillaggal jelzett szektort), mindig úgy, hogy egy hadtestet hátrahagyunk helyőrségnek, nehogy közben *Sztálin* elvtárs visszafoglalja tőlünk. Ezután jön a legnehezebb rész: egy újabb együttmozgatott 2-3 erős seregnek el kell jutnia **Oroszország** leghátsó (kis csillaggal megjelölt) szektorába, és el kell foglalnia azt. S lám, máris el van foglalva a nagy birodalom. Közben belépnek a szövetségesek is, akikkel **Franciaország** partjait védelmezzük. A németekkel tovább folytatjuk hódító hadjáratainkat: nekirontunk a **közel-keleti** államoknak, majd ráfordulunk **Észak-Afriká**ra, és azt is bekebelezzük. Eközben a *Production* fázisokban egyre több hajót kezdjünk el gyártani, mert szükségünk lesz rá, meg már amúgy is jó sok utánpótlásunk lett **Oroszország** elfoglalásával. Miután végeztünk **Észak-Afriká**val, szálljunk partra minden szigeten vagy félszigeten (pl. **Svédország**, **Norvégia**, **Kréta**, **Ciprus**, stb.). Ehhez le kell gyengíteni hadseregeinket, hogy felférjenek a hajókra. Ezt úgy tehetjük meg, hogy csinálunk egy csomó üres hadsereget, és belepakoljuk a felesleget. Így az erő is ugyanannyi marad, és a hajókra is felférünk. Ha valahol nem tudunk partraszállni (túl erős az ellenfél flottája), oda küldjünk hajókat, és tengeralattjárókat járőrözni, majd azok elintézik őket. Miután kivégeztük a szigeteket, jön az utolsó nagy csata. Partraszállunk **Angliá**ban! (Nem baj, ha közben a gép már minden kör után megkérdezi, hogy folytatjuk-e a játékot, mi mindig feleljünk igennel!) Itt is lehetséges egy erősebb flotta, bár az iparát (remélhetőleg) ekkorra már szinte teljesen leromboltuk V2-esekkel és atombombákkal. Ha sikerül partraszállni, foglaljuk el a nagy csillagos fővárost, és a fölötte lévő szektort, és már miénk is **Anglia**! Ezekután már csak egy dolog maradt hátra. Partra kell szállnunk az ír partokon is (csak **Angliá**ból lehet). Ezt könnyedén elvégezzük, és már kész is vagyunk! Miénk az egész térkép (a partizánlázadásokat leszámítva)!

Te úristen! Mi lett volna, ha ezt *Hitler* is megcsinálja??!!

• *SCORPIO*

Syndicate *(Amiga, PC)*

HáPI *Syndicate* leírása nagy port kavart fel. Először **Soth** értekezik a kimaradt dolgokról, majd **Cifka Miklós**, alias **Cifu** szid le bennünket, hogy „az Amigát le se sz**juk." Hát ez sajnos manapság így van. Sokkal kellemesebb a WC-n egy fél kiló CoV társaságában... Végül Molnár Pityus kiegészítései következnek.

Szóval: A leírásból valóban az tűnik ki, hogy mi az 1.0-s verziót teszteltük, de már megjelent az 1.8-as is, ami szinte maga a tökély. Ez már nézi a fegyverek állapotát (teli vagy üres), és ettől függően osztja értük a pénzt. Kevesebb lett az esély, hogy valamelyik társunk kimarad a kocsiból, és a többiek elütik. Azonkívül az 1.0-ás pitiáner volt a pénz ügyében: (pl. 1.0: Chest V3: 25000, 1.8: 80000!), ergó az összes cucc többe kerül. Míg az 1.0 22MB a wincsin, az 1.8 14MB (a mission disk-kel együtt, ld. később). Tehát 8 megát lefaragtak, és a progi csak jobb lett! Egyébként ha az 1.0-ban egy teljesen üres fegyvert leteszünk a földre a küldetés közben, majd felvesszük, teletöltődik! Az 1.0-ban lehetett bármilyen páncélunk, ha bekaptunk egy lézerlövést, kampec, az 1.8-ban csak a 3.-tól tér meg a CYBORG a gyártójához. (**Gauss gun**ból kettő is elég, tehát az elsőt ki lehet bírni.) Az új verzióban a **Shield** töltődik, ha nem használjuk, és a **Long Range**-dzsel akár 2-3 képernyőnyire is el lehet lőni. Szóval a **persuadertron**-t (amit mi állandóan **Chip Gun**-nak neveztünk) úgy kell használni, hogy ha valamilyen komolyabb embert/cyborgot el akarunk „téríteni", ha csak simán oda megyünk, le se sz*r minket, előtte még néhány civilen/rendőrön kell bemutatnunk a tudományunkat. (ld. később a táblázatot) **Energy Shield**-et mindenképpen vigyünk magunkkal minden küldetésre, mert az ellenséges ügynökök kedvenc szokása, hogy a falhoz szorítanak és úgy pumpálnak minket, hogy nem tudunk visszalőni, ilyenkor csak bekapcsoljuk a **Shield**-et és már húzunk is el, megállunk a következő ház mögött és négy csőre töltött **MINI GUN**-t nyomunk a minket követő ügynökök szájába. Egyébként egy COOL ötlettel bővítették az 1.8-at: egy küldetésben nem csak 2 syndicatus van, hanem 4-5 és ezeket fel lehet használni egymás ellen is. Erre sok trükk van, a szerintünk két legjobb az, hogy vagy felmegyünk egy ház tetejére (folyosóra), lent pedig elkezd gyülekezni a nép, és ők lent egymást ölik, mi meg a felfelé törekvőket, vagy (ez a nehezebb) megvárjuk míg elég sok ügynök gyűlik össze, felteszünk egy **Shield**-et és úgy helyezkedünk, hogy egymásra lőjenek. A különféle ügynököket úgy lehet felismerni, hogy a fejüket más színnel jelzi a gép (a miénk olyan amilyet a logonál választottunk), az övék kék, piros, sárga, stb...

Nagy problémája sokaknak, hogy a szép 3D miatt nem látnak a házak mögé, ilyenkor a scanneren nyomassuk a mouse-t. Fontos, hogy ház mögött sohase harcoljunk, mert mire a mouse-zal megtaláljuk az ellenfelet, addigra már általában vége a partynak! Ha olyan személyt kell megölni aki a házban van, és nem akar kijönni, akkor menjünk be, és mouse-zal húzzunk egy kört (jobb gombbal). A hatás garantált. A tulajdonságokat nem csak felhúzni lehet, van egy Fast mód is, a bal és a jobb egérgombot nyomjuk meg egyszerre, mire mindenki maxra megy és az emberünk(-eink) kezükbe veszik a legjobb fegyverüket. Sok küldetést érdemes ezzel kezdeni. A CoV 39-ben leírt küldetések közül elég sok nem található meg az 1.8-ban. Mikor ezt írjuk, már megjelent az első küldetéslemez (mire lemegy, addigra már lehet, hogy jön a következő), amivel csak az az egy gond van, hogy dojcse, és még egy, hogy rohadt nehéz. Ebben mér kezdéskor mindenünk V3-as. Van két új kifejleszthető cucc, az egyik egy álcázógép, amely civilekké varázsol bennünket, a másikkal légi bombázást kérhetünk a területre. A küldetések rendkívül nehezek, 1-2 percen belül jön a ***Mission Failed***, vagy valami ilyesmi, nem emberi nyelven. Az ellenségnek is **Chest V3**-uk van (**Gauss Gun**-t meg se' érzik). A másik szemét trükk, hogy nem jönnek ki a ház mögül teljesen, csak annyira, hogy lőni tudjanak — a megoldás: figyelni kell a scannert, és hamarabb lőni.

Amigán nincs automap.

Pár jótanács: vegyünk embereinknek **V2**-es vagy **V3-as Chest**-et, és ha már igen közel állunk a mennyországhoz, akkor egy gyors '**Ctrl-D**', és a csákó felrobban a körülötte lévőkkel együtt. Ja, hasznos, ha nem **Group** módban követjük el. Ha egy csákót távolról kell lelőni, célozzuk be lézerrel, és **V3**-as szemmel. Kis szerencsével el is találjuk.

Most pedig a már ígért „kábítás". Tehát ahhoz, hogy egy komolyabb ellenfelet elpersuadoljunk, előbb néhány civilt kell „magunkévá tennünk" :-), ez a mennyiség az agyunkkal van összefüggésben, íme egy táblázat:

Agy	nincs	V1	V2	V3
Civil	nincs megkötés!			
őr	4	2	1	1
rendőr	8	4	3	2
ügynök	32	16	11	8

Tehát van pl. **V2**-es agyunk és egy rendőrt akarunk leszólítani, mi kell hozzá? 3 civil. Érthető? Ehhez még annyit fűznék hozzá, hogy minden emberünknek van egy értéke, ami szintén beleszámít: civil-1, őr-3, rendőr-4, ügynök-32. Tehát: van már 5 civil+1 őr, ez 5+3=8, tehát már befoghatjuk Józsi bá-t (rendőr). Ja, ez a példa a V0 agyra vonatkozik. (Tehát amikor „nincs agyunk".

És akkor az utolsó küldetés: **THE BIG BLACK**.

A legnehezebb küldetés az egészben. A lényege az, hogy minden ügynököt ki kell nyírni, aki él, és mozog. Érdemes ellenük lézert használni. Lézert minden emberünknek vegyünk, ugyanúgy pajzsot is, és az utolsónak flamert. Mikor a küldetés elkezdődik, csak egy embert irányítsunk, és rögtön vegyük elő a flamert. Az ellenség először Keletről és Délről támad. Ha mind kiirtottuk, akkor menjünk Keletre, és ott is irtsunk ki mindenkit. Ezután az egyik emberünkkel induljunk el Északkelet felé, és egy olyan helyet keressünk, ahol a ház előtt vagyunk, tehát látjuk magunkat. Figyeljük a térképet, és ha látjuk, hogy jön egy ellenséges ügynök, akkor vegyük fel az energiapáncélt. Menjünk olyan közel hozzá, hogy a flamerrel le tudjuk lőni, majd menjünk vissza a helyünkre. Ezt így folytassuk addig, amíg nem rohan felénk egy ügynök sem. Menjünk tovább keletre, lőjük le a fakabátot. Mostanra csak két ellenséges agent maradt, és a szemetek nem akarnak kijönni a házakból. A hozzánk közelebb esőhöz akkor próbáljunk meg bemenni, ha közel van az ajtóhoz. A másik ügynökön kopogtassunk **Gauss gun**-nal, de ha nem jönne össze, akkor is egy kis idő múlva megkapjuk a ***Mission Completed*** feliratot.

A végére egy pár segítség:

1) Az autókba sok ember belefér.
2) Ha elfogyott a lőszerünk, érdemes az embereket persuadolni, mert a program ezt úgy veszi, mintha kinyírtuk volna őket.
3) Ha rendőrt vagy ügynököt akarunk persuadolni, akkor előtte civileket kell. No meg persze kell hozzá egy normális agy.

Ennyi lenne a SYNDICATE utolsó pályája. Az endsequence-nek valószínűleg mindenki nagyon fog örülni!!!

Soth, Cifu és ***Molnár István*** nyomán rendbeszedte:

• *DoT*

C64 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: MOLNÁR ZSOLT (DoT)

Intromaker-ből sosem elég

A múltkor a *TCC Intromaker* rejtelmeibe sikerült bepillantani. Ezúttal két másik alkotás kerül terítékre.

INTRO+DEMO DESIGN V1.

A) A demo meglookolása, '**SPC**': EXIT;
B) A textet írhatjuk be vele a '**RETURN**' lenyomása után. '**F1**': EXIT;
C) Charset választása az '**A-H**' billentyűkkel. '**RETURN**': EXIT;
D) Színusz megadása az '**A-D**' billentyűkkel. '**RETURN**': EXIT;
E) A betűszín megadása. Nyílmozgatás: kurzorral, színválasztás pedig a '+/—' billentyűkkel;
F) Annak a keretnek a színmegadása, ami között a szöveg scrollozódik (+/— billentyűkkel);
G) '**RETURN**' után a koporsón lévő csillagok mozgatása a kurzorral. Minden csillag helyének megadása után '**RETURN**', és ugrik a következő csillagra, vagy exitál...
H) Demo zene választása az '**A-F**' billentyűkkel;
I) I/O menü;
J) Mentés (gy.k. szév);

ANNEX INTRO DESIGNER 1.1

A) A nagy felirat szerkesztése;
B) A nagy felirat színének és mozgatásának meghatározása. Először a háttér, majd maga a felirat. A '6' billentyű lenyomására nincs mozgás és fehér a háttér;
C) Az intro szövegének beírása. Exit a '@' billentyűvel;
D) Először a futó felirat pattogási sebességét adjuk meg (z a legmagasabb), majd a scrollozási sebességet;
E) A legfelső feliratot adhatjuk meg itt;
F) A Presents átírása;
G) A scrollozódó szöveg felett lévő felirat megadása;
H) A program indítási címe;
I) Másik intro betöltése;
J) Az aktuális intro elmentése;
K) Prg.-ok összefűzése;
L) Ezen intro lookolása;
M) Ilyen nincs a programban;

Figyelem! A program hajlamos a kifagyásra, ha nem létező file nevet írunk be. Erre jobb ügyelni!

• Széplaki András, Debrecen

Ikonvezérlés #XYZ

Tudjuk, tudjuk volt ilyesmi már a CoV-ban, de hadd említsünk meg pár dolgot, amivel ez az eddigieknél is többet tud:

- Rasztermegszakításban fut, tehát szinkronban van a képernyőfrissítéssel. Így nem rángatózik a sprite, mint a hagyományos rutinoknál. Azonkívül az sem hátrány **(ha van egy kis kátrány — CoVboy)**, ha mozgatás közben mást is csinál a gép.
- A sprite-nak állítható gyorsulása van.
- A rutin a koordináta vizsgálatot is elvégzi, nekünk csak annyi a dolgunk, hogy lekérdezzük a lenyomott ikon számát.

Az itt ismertetett rutint célszerű pl. a ***Turbo Assembler 6.0***-val lefordítani, de bármilyen assi megteszi. $8000-re fordítja a prg-t (*=$8000). Ha máshova akarjuk fordítani, nyugodtan átírhatjuk, de $9000 felé csak úgy tudjuk, ha közvetlenül lemezre fordítunk ('<—'+'5'+**filenév**) mivel az assembler nem szereti, ha felülírják fordítás közben.

Néhány szó a működésről:
A nyíl gyorsulva mozog: 1,2,3,4,5, illetve leállásnál 5,4,3,2,1,0 sebességgel (5-ös a maximális sebességnél). A program külön kezeli a vízszintes és a függőleges sebességet, így a mozgás nem a megszokott „szögletes" lesz, hanem kicsit egérszerű. Az ikonnak meg kell adni a bal felső és jobb alsó sarok koordinátáit (ebből ki lehet találni, hogy az ikonok téglalap alakúak lehetnek). Ikonvizsgálatnál a prg. először ellenőrzi a tűzgombot. Ha le van nyomva, akkor következhet a koordináták ellenőrzése:
- *Nagyobb a nyíl y koordinátája a bal felső sarok y koordinátájánál?*
- *Nagyobb a nyíl x koordinátája a bal felső sarok x koordinátájánál?*
- *Kisebb a nyíl y koordinátája a jobb alsó sarok y koordinátájánál?*
- *Kisebb a nyíl x koordinátája a jobb alsó sarok x koordinátájánál?*

Ha ezen feltételek mindegyike teljesült, akkor ez az ikon lett lenyomva. Ha nem, akkor jöhet a következő ikon ellenőrzése.

A program használata:
A lista végén találhatók a program paraméterei. Ezeket átírhatjuk.

Jelentésük:
- **orig**: A nyíl gyorsulása. Minél kisebb, annál jobban gyorsul. Legkisebb értéke: 1 lehet, az alapértelmezés: 4.
- **ikonszam**: Nevével ellentétben az ikonok számát adja meg. Vele párhuzamosan ne felejtsük el az ikonok koordinátáit is beírni a **koord** címkétől kezdődően.
- **max**: A nyíl maximális sebessége. Erre fog felgyorsulni a nyíl. Ezután már egyenletesen mozog. Figyelem! Ha ezt megváltoztatjuk, ne felejtsük el a **max2** címkéhez beírni ennek kettes komplemensét (magyarul: 256-érték), különben a nyíl ellentétes irányban más sebességgel fog felgyorsulni. Ja, és ne adjunk meg túl nagy sebességet, mert a nyíl kiszaladhat a képernyőről **(Tell Vili meg rohanhat utána, mi? — CoVboy)**. Az alapértelmezés egyébként: 5.
- **max2**: Ez az a byte, amiről már beszéltünk (*mit tudhat egy férfi a...*)
- **actual**: Ide írja be a program a lenyomott ikon számát, tehát ezt kell lekérdezni egy PEEK utasítással. A rutinban „ismétlés elleni" védelem van, tehát ha a tűzgombot nyomva tartjuk, akkor csak egyszer jelez a rutin. Nem törli ki a lenyomott ikon számát, tehát mindaddig „megjegyzi", amíg lekérdezésre nem kerül. Ebből következik, hogy a lekérdező programnak „kézzel" kell kitörölnie. Célszerű lekérdezés után nullát tölteni ide egy POKE-kal, mivel ilyen számú ikon nem lehet. Ja, és ha lekérdezés előtt újabb ikonlenyomás történik, akkor ennek száma felülírja a régebbi értéket.
- **sprite**: Ha nem tetszik az eredeti nyíl, akkor ide írhatjuk be a saját sprite-ot. Fontos, hogy mind a 63 byte-ot beírjuk.
- **koord**: Ide írjuk be a saját ikonjaink koordinátáit, a következő alakban: bal felső sarok x koordináta alsó byte; felső byte (0 vagy 1); y koordináta; jobb alsó sarok x alsó byte; x felső byte; y koordináta.
  Tehát ez összesen 6 byte ikononként. A koordináták beírása után az **ikonszam** byte-ot is módosítsuk az ikonok számának megfelelően. Figyelem! Ikonok átfedése esetén az alacsonyabb sorszámú lesz a magasabb prioritású (lenyomáskor ennek a számát kapjuk meg).

A többi byte-ot ne nagyon piszkáljuk, mivel ezek „belső" használatra vannak fenntartva! **(Szigorúan Titkos! — CoVboy)** Ha ezeket a paramétereket beállítottuk, akkor következhet a fordítás, pl. a Turbo Assembler-nél '<—'+'3'. Ne felejtsük el, hogy a $9000 felé csak lemezre fordítsunk!

Az elhelyezéssel kapcsolatban néhány dolog: Mint tudjuk, a BASIC memória $0800-tól $A000-ig tart. Mivel a BASIC nem tudja, hogy $8000-nél nekünk van egy szép kis programunk, esetleg felülírhatja azt. Mondani sem kell, hogy ennek azonnali lefagyás lesz a következménye. Ennek érdekében, ha BASIC-et használunk, akkor vagy $C000-hoz fordítsuk (*=$C000 és '<—'+'5'+**filenév**), vagy pedig a BASIC RAM végét állítsuk a program elejére (55: alsó byte; 56: felső byte). Jelen esetben a POKE 55,0: POKE 56,8*16: NEW utasítássorozattal. Fordítás után jó lenne tudni, hogy a paraméter byte-ok hová kerültek a memóriába (legfontosabb az **AKTUAL** nevezetű). Erre szolgál az assembler list label funkciója ('<—'+'**U**', majd a list label kérdésre a válasz: '*****' /képernyő/ '**?**' /nyomtató/ vagy **filenév** /lemez/). Ez kiírja a program címkéinek jelenlegi helyét a memóriában. A számunkra fontosakat jegyezzük fel (**orig, max, max2, ikonszam, actual** stb.), ezeket már csak át kell számítani decimálisba, és futás közben is átírhatjuk a paramétereket egy megfelelő POKE utasítással.

A teendők összefoglalása:
1) A program beírása egy assemblerbe;
2) Fordítás a memóriába vagy lemezre;
3) A paraméter byte-ok memóriacímeinek megkeresése ('<—'+'**U**' list labels) és kilépés az assemblerből ('<—'+'**1**');
4) Ha szükséges, akkor a BASIC RAM végének módosítása (POKE 55,...);
5) Ha lemezre fordítottunk, akkor betöltés;
6) A rutin indítása saját programunkból, vagy BASIC-ből a megfelelő SYS-szel. Jelen esetben SYS 32768.
7) Ha szükséges, menet közben is átírhatjuk a paramétereket (ikonok koordinátái, sebesség stb.);
8) „Figyelés" megkezdése, tehát a programunkból a megfelelő PEEK-kek kiolvas-

suk az **ACTUAL** byte-ot bizonyos időközönként. Jelen esetben PEEK(33314);

9) Ha lenyomást észleltünk (a byte nem nulla), kitöröljük a byte-ot (POKE 33314,0), és végrehajtjuk a saját feladatot, majd folytatjuk a figyelést;
10) Ha szükséges, a nyilat kikapcsolhatjuk a POKE 53269,0 utasítással. Visszakapcsolás: POKE 53269,1 vagy a SYS 32768-cal lehetséges.

A listán szereplő rutin paraméterei az alábbiak:

Sebesség: 5.
Gyorsulás: 4.
Ikonszám: 5.

A rutin végére mellékeltünk még egy rövid BASIC példaprogramot is (a koordináták hozzá vannak állítva).

Végül egy tipp:
A koordinátákat úgy tudjuk a legkönnyebben kinyomozni, hogy először megrajzoljuk a képernyőt az ikonokkal. Elindítjuk a programot (pl. SYS 32768), majd a nyilat az első ikon bal felső sarkára állítjuk és kiadjuk a következő parancsokat:
PRINT PEEK(53248);
PEEK(53264);PEEK(53249)
Felírjuk a számokat, majd az ikon jobb alsó sarkához mozgatjuk a nyilat és ismét kiadjuk az előbbi parancsokat, s persze ezeket a számokat is felírjuk. Ezt megismételjük az összes ikonnal, majd ezt az X*6 (gy.k. x=ikonok száma) számot beírjuk az assembler listába (**koord** címkétől kezdődően). Természetesen az **ikonszam** byte-ot is ennek megfelelően módosítjuk.

Nos, akkor lássuk a medvét:

```
                    *= $8000
               video= $0400
8000 78              SEI
8001 A9 01           LDA #1
8003 8D 1A d0        STA $D01A
8006 A9 7F           LDA #$7F
8008 8D 0D DC        STA $DC0D
800B A9 1B           LDA #$1B
800D 8D 11 D0        STA $D011
8010 A9 2F           LDA #$2F
8012 8D 12 D0        STA $D012
8015 A9 4A           LDA #<IRQ
8017 8D 14 03        STA $0314
801A A9 80           LDA #>IRQ
801C 8D 15 03        STA $0315
801F AD 15 D0        LDA $D015
8022 09 01           ORA #1
8024 8D 15 D0        STA $D015
8027 A9 0D           LDA #13
8029 8D F8 07        STA VIDEO+1016
802C A9 32           LDA #50
802E 8D 01 D0        STA $D001
8031 A9 18           LDA #24
8033 8D 00 D0        STA $D000
8036 A9 01           LDA #1
8038 8D 27 D0        STA $D000+39
803B A2 00           LDX #0
803D BD 24 82  CIK1  LDA SPRITE,X
8040 9D 40 03        STA 832,X
8043 E8              INX
8044 E0 3F           CPX #63
8046 D0 F5           BNE CIK1
8048 58              CLI
8049 60              RTS
               ;--------------------
804A EE 19 D0  IRQ   INC $D019
804D AD 00 DC        LDA $DC00
8050 29 03           AND #3
8052 C9 03           CMP #3
8054 D0 1D           BNE FEL
8056 CE 19 82        DEC SZAML
8059 DO 4D           BNE A2
805B AD 1B 82        LDA ORIG
805E 8D 19 82        STA SZAML
8061 AE 20 82        LDX YSP
8064 F0 42           BEQ A2
8066 30 04           BMI A3
8068 CA              DEX
8069 4C 6D 80        JMP A4
806C E8        A3    INX
806D 8E 20 82  A4    STX YSP
8070 4C A8 80        JMP A2
               ;--------------------
8073 29 01     FEL   AND #1
8075 D0 1A           BNE LE
8077 CE 19 82        DEC SZAML
807A D) 2C           BNE A2
807C AD 1B 82        LDA ORIG
807F 8D 19 82        STA SZAML
8082 AE 20 82        LDX YSP
8085 EC 1E 82        CPX MAX2
8088 F0 1E           BEQ A2
808A CA              DEX
808B 8E 20 82        STX YSP
808E 4C A8 80        JMP A2
               ;--------------------
8091 CE 19 82  LE    DEC SZAML
8094 D0 12           BNE A2
8096 AD 1B 82        LDA ORIG
8099 8D 19 82        STA SZAML
809C AE 20 82        LDX YSP
809F EC 1D 82        CPX MAX
80A2 F0 04           BEQ A2
80A4 E8              INX
80A5 8E 20 82        STX YSP
               ;--------------------
80A8 AD 01 D0  A2    LDA $D001
80AB 18              CLC
80AC 6D 20 82        ADC YSP
80AF C9 32           CMP #50
80B1 B0 02           BCS A6
80B3 A9 32           LDA #50
80B5 C9 F0     A6    CMP #$F0
80B7 90 02           BCC A7
80B9 A9 F0           LDA #$F0
80BB 8D 01 D0  A7    STA $D001
               ;--------------------
80BE AD 00 DC        LDA $DC00
80C1 29 0C           AND #$0C
80C3 C9 0C           CMP #$0C
80C5 D0 1D           BNE A8
80C7 CE 1A 82        DEC SZAML2
80CA D0 4D           BNE A9
80CC AD 1B 82        LDA ORIG
80CF 8D 1A 82        STA SZAML2
80D2 AE 1F 82        LDX XSP
80D5 F0 42           BEQ A9
80D7 30 04           BMI A10
80D9 CA              DEX
80DA 4C DE 80        JMP A11
80DD E8        A10   INX
80DE 8E 1F 82  A11   STX XSP
80E1 4C 19 81        JMP A9
               ;--------------------
80E4 29 04     A8    AND #4
80E6 D0 1A           BNE A12
80E8 CE 1A 82        DEC SZAML2
80EB D0 2C           BNE A9
80ED AD 1B 82        LDA ORIG
80F0 8D 1A 82        STA SZAML2
80F3 AE 1F 82        LDX XSP
80F6 EC 1E 82        CPX MAX2
80F9 F0 1E           BEQ A9
80FB CA              DEX
80FC 8E 1F 82        STX XSP
80FF 4C 19 81        JMP A9
               ;--------------------
8102 CE 1A 82  A12   DEC SZAML2
8105 D0 12           BNE A9
8107 AD 1B 82        LDA ORIG
810A 8D 1A 82        STA SZAML2
810D AE 1F 82        LDX XSP
8110 EC 1D 82        CPX MAX
8113 F0 04           BEQ A9
8115 E8              INX
8116 8E 1F 82        STX XSP
8119 AD 1F 82  A9    LDA XSP
811C 30 22           BMI A13
811E 18              CLC
811F 6D 00 D0        ADC $D000
8122 AA              TAX
8123 90 08           BCC A14
8125 AD 10 D0        LDA $D010
8128 09 01           ORA #1
812A 8D 10 D0        STA $D010
812D AD 10 D0  A14   LDA $D010
8130 29 01           AND #1
8132 F0 06           BEQ A15
8134 E0 50           CPX #80
8136 90 02           BCC A15
8138 A2 50           LDX #80
813A 8E 00 D0  A15   STX $D000
813D 4C 6D 81        JMP TUZ
8140 AD 1F 82  A13   LDA XSP
8143 49 FF           EOR #$FF
8145 18              CLC
8146 69 01           ADC #$01
8148 8D 21 82        STA PUF
814B AD 00 D0        LDA $D000
814E 38              SEC
814F ED 21 82        SBC PUF
8152 AA              TAX
8153 B0 08           BCS A16
8155 AD 10 D0        LDA $D010
8158 29 FE           AND #$FE
815A 8D 10 D0        STA $D010
815D AD 10 D0  A16   LDA $D010
8160 29 01           AND #1
8162 D0 06           BNE A17
8164 E0 18           CPX #24
8166 B0 02           BCS A17
8168 A2 18           LDX #24
816A 8E 00 D0  A17   STX $D000
               ;--------------------
816D AD 00 DC  TUZ   LDA $DC00
8170 29 10           AND #16
8172 F0 03           BEQ A18
8174 4C 0E 82        JMP A20
8177 A9 63     A18   LDA #<KOORD
8179 85 FB           STA $FB
817B A9 82           LDA #>KOORD
817D 85 FC           STA $FC
817F A2 00           LDX #0
8181 A0 01     A19   LDY #1
8183 B1 FB           LDA ($FB),Y
8185 29 01           AND #1
8187 D0 13           BNE A21
8189 AD 00 D0        LDA $D000
818C A0 00           LDY #0
818E D1 FB           CMP ($FB),Y
8190 B0 07           BCS A22
8192 AD 10 D0        LDA $D010
8195 29 01           AND #1
8197 F0 61           BEQ QUIT
8199 4C AC 81  A22   JMP A23
819C AD 00 D0  A21   LDA $D000
819F A0 00           LDY #0
81A1 D1 FB           CMP ($FB),Y
81A3 90 55           BCC QUIT
81A5 AD 10 D0        LDA $D010
81A8 29 01           AND #1
81AA F0 4E           BEQ QUIT
81AC A0 02     A23   LDY #2
81AE AD 01 D0        LDA $D001
81B1 D1 FB           CMP ($FB),Y
81B3 90 45           BCC QUIT
81B5 A0 04           LDY #4
81B7 B1 FB           LDA ($FB),Y
81B9 29 01           AND #1
81BB D0 13           BNE A24
81BD AD 00 D0        LDA $D000
81C0 A0 03           LDY #3
81C2 D1 FB           CMP ($FB),Y
81C4 B0 34           BCS QUIT
81C6 AD 10 D0        LDA $D010
81C9 29 01           AND #1
81CB D0 2D           BNE QUIT
81CD 4C E0 81        JMP A26
81D0 AD 00 D0  A24   LDA $D000
81D3 A0 03           LDY #3
81D5 D1 FB           CMP ($FB),Y
81D7 90 07           BCC A26
81D9 AD 10 D0        LDA $D010
81DC 29 01           AND #1
81DE D0 1A           BNE QUIT
81E0 A0 05     A26   LDY #5
81E2 AD 01 D0        LDA $D001
81E5 D1 FB           CMP ($FB),Y
81E7 B0 11           BCS QUIT
81E9 AD 23 82        LDA NYOM
81EC D0 09           BNE KI
81EE A9 01           LDA #1
81F0 8D 23 82        STA NYOM
81F3 E8              INX
81F4 8E 22 82        STX ACTUAL
81F7 4C 31 EA  KI    JMP $EA31
81FA A5 FB     QUIT  LDA $FB
81FC 18              CLC
81FD 69 06           ADC #6
81FF 90 02           BCC A25
```

```
8201 E6 FC        INC $FC
8203 85 FB   A25  STA $FB
8205 E8           INX
8206 EC 1C 82     CPX IKONSZAM
8209 F0 03        BEQ A20
820B 4C 81 81     JMP A19
820E A9 00   A20  LDA #0
8210 8D 22 82     STA ACTUAL
8213 8D 23 82     STA NYOM
8216 4C 31 EA     JMP $EA31
                  ;-----------------
8219 04      SZAML      .BYTE 4
821A 04      SZAML2     .BYTE 4
821B 04      ORIG       .BYTE 4
821C 05      IKONSZAM   .BYTE 5
821D 05      MAX        .BYTE 5
821E FB      MAX2       .BYTE 256-5
821F 00      XSP        .BYTE 0
8220 00      YSP        .BYTE 0
8221 00      PUF        .BYTE 0
8222 00      ACTUAL     .BYTE 0
8223 00      NYOM       .BYTE 0
8224 FE 00 00 FC 00 00
             SPRITE
             .BYTE $FE, $00, $00, $FC, $00, $00
822A F8 00 00 F0 00 00
             .BYTE $F8, $00, $00, $F0, $00, $00
8230 E8 00 00 C4 00 00
             .BYTE $E8, $00, $00, $C4, $00, $00
8236 82 00 00 01 00 00
             .BYTE $82, $00, $00, $01, $00, $00
823C 00 80 00 00 40 00
             .BYTE $00, $80, $00, $00, $40, $00
8242 00 20 00 00 00 00
             .BYTE $00, $20, $00, $00, $00, $00
8248 00 00 00 00 00 00
             .BYTE $00, $00, $00, $00, $00, $00
824E 00 00 00 00 00 00
             .BYTE $00, $00, $00, $00, $00, $00
8254 00 00 00 00 00 00
             .BYTE $00, $00, $00, $00, $00, $00
825A 00 00 00 00 00 00
             .BYTE $00, $00, $00, $00, $00, $00
8260 00 00 00  .BYTE $00, $00, $00
8263 60 00 72 80 00 8A
             KOORD
             .BYTE $60, $00, $72, $80, $00, $8A
8269 90 00 72 B0 00 8A
             .BYTE $90, $00, $72, $B0, $00, $8A
826F C0 00 72 E0 00 8A
             .BYTE $C0, $00, $72, $E0, $00, $8A
8275 F0 00 72 10 01 8A
             .BYTE $F0, $00, $72, $10, $01, $8A
827B 20 01 72 40 01 8A
             .BYTE $20, $01, $72, $40, $01, $8A
```

• **Dörögdi András, Budapest**

AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: TÖRÖK CSABA (CSIKA)

„Magyarok! Férfiak és Asszonyok! Hallgassátok Csika vezért!"

A rovatot most egy kis levélreagálással kezdeném. Igaz, hogy a Levelezési rovatban is válaszolunk rá, de olyan témát érint, amire úgy gondolom, hogy itt is kell egy pár sort írnom. Igencsak meglepődtem, amikor egy eléggé durva hangvételű levelet kaptunk **Bryan** mesterrel. A rám vonatkozó része természetesen mi lehetne más, mint a különböző Amigák közötti különbség felnagyítása, és egy-két géptipus kritizálása. Namármost, ha egy gép nem „tud" annyit amennyit a másik, akkor eleve a másik gazdája rosszabb számítógépnek titulálja az egyik számítógépét. De! Nem hiszem, hogy a szenvedő alanynak akinek kevesebbet tud a gépe, emiatt, hogy negatív kritikát kapott, álmatlan éjszakái lennének, fel-fel sikít néha álmában, hogy *„Anyuci, vegyél egy jobb gépet, mert már megint bántanak!"*. (Hacsak nem akkora lamer, hogy csak játékra használja az Amigát!). De ha valakinek esetleg beletapostam volna a lelkivilágába azzal, hogy egyes gépeket keményen(?) kritizáltam, azoktól elnézést kérek, de egy idő után lehet hogy rájönnek, hogy nem csak játékból áll a világ. Az ilyen tartalmú levelek írói szerintem nem tudják, hogy milyen örömet okoz az, amikor egy minimum 25 képkockából álló animációt egész képernyőn, trace-ben kiszámol az Imagine, (**Ja, hogy az meg mi??? Bocs!**) vagy FLI-ket konvertálni, vagy visszahozni a véletlenül letörölt file-okat, vagy defragmentálni a winchestert stb... Általában ezeknek az embereknek csak annyira terjed ki a „felhasználói kapacitásuk", hogy hol van a Df0:, és mennyi pontot kell elérni, hogy új pályára jussanak. Az is igaz, hogy senki sem tehet arról, hogy a szülők milyen gépet vettek neki, de nem lehet mit tenni, ha olyan masinát kapott, amivel kevesebb dolgot lehet megcsinálni mint egy jobb géppel (**Itt most nem a játékra gondolok.**) Ezekkel a gépekkel is meg lehet csinálni jó pár olyan dolgot amit a többi géppel, csak próbálkozni kell, mivel nem hiszem hogy csak a design kedvéért raktak az Amigákra billentyűzetet. Én is szoktam játszani, de nekem nem ez tölti ki az egész életemet. Nekem is van olyan barátom, akiknek PC-je van, és sokszor kritizálta az 1200-asomat, (**Zabatar!**) én vice versa a PC-jét, mégsem rohantunk anyucinkhoz, és nem vágtunk egymáshoz integrált áramköröket. Az az ominózus rovat többek között azért is született, hogy azoknak nyújtson segítséget, akik az Amiga mellett kötelezték el magukat, és csak azt nem tudják eldönteni, hogy melyik típust vegyék meg, mert nem akarják feleslegesen kidobni a pénzüket. Azt hiszem itt be is lehet fejezni ezt az igencsak felesleges vitát. A többit a Postánál.

!!

A témához kapcsolódik még egy másik levél is, amelyet **Kóté Tibor** írt, és a pozitív kritika mellett segítési szándékkal írt az A1000-ről, mivel neki olyanja volt. Tehát következzen egy kis **A1000 kiegészítés**:

Az A1000-es is 7.14 MHz-en ketyeg, nincs benne belső memóriabővítő hely, régi chipkészlet van benne, max. fél megányi chip ramja lehet, a ROM-ot lemezről tölti be minden bekapcsolásnál. Ennyi lenne. Köszi szépen Tibor! Remélem továbbra is olvasonk maradsz, mert sok ember azzal fenyegetőzik, hogy elpártol az újságtól.

Egy másik kiegészítés. Azt írtam ugye, hogy 24 bites képet 256 színben jelenít meg. Namármost, ha 24 bites egy kép, akkor eleve 16.7 millió színben jeleníti meg. Bocsi. És akkor vágjunk a közepibe. Először az Image FX-ről egy kicsit.

IMAGE FX

Nem lesz teljes, mert egy-két opsönszre még nem jöttünk rá Butthával és IQ 10-zel. Tehát az **Image Fx** egy összetett grafix utility. Minimum 1.3-as gépet igényel. Memóriaszükséglete 2Mb Chip, 2Mb Fast, de 2mb Chipnél is elindul. A gyorsaságán egy 68882-es koprocival segíthetünk leginkább. Ha kevés a memóriánk, akkor a következőféleképpen töltsük be:
Prefs —> Virtual memory —> Virtual memory nevet
Path plusz méret.
Buffer (főképernyőn) —> Create Buffer —> A memóriatipust állítsuk át virtuálisra. —> LOAD AS —> Betöltendő GFX vagy ANIM fajta. Ha elég memóriánk van, akkor simán LOAD a főképernyőn.

OTHER OPTIONS (SAME)

HOOK: Különböző grafix funkciókat tölthetünk be, amit a gép végrehajt. (Pl. Blackhole: A kép egy része „be lesz szippantva")
AREXX: Na vajon?..
ALPHA, FILTER: Erre a két funkcióra az istennek nem tudtunk rájönni.
ROTATE: Egyértelmű. (X-szögben is forgatható!)
TRANSFORM: Tükrözések stb.

PREFS

PREVIEW OPTIONS: Az ***Image FX*** egy cseles proggy, ugyanis a betöltött képet memóriaspórolás végett fekete-fehérben mutatja meg. Persze a kimentett kép színes lesz. Tehát itt lehet beállítani, hogy a kimentett kép milyen formátumú legyen. (HAM; LORES; HIRES;)
FILE REQUESTER: ASL, ARP, REQ, TOOLS (Ablakok)
SCANNER: Innen a képek digitalizálását kezdeményezhetjük.
TOOLBOX: Magyarul a kezdőképernyő és a rajzikonok, ugyanis vele is lehet rajzolni, akárcsak a ***DPaint***-tel.

BUFFER

CREATE BUFFER: Ha virtuális memóriát használunk, ezzel foglalhatjuk le az X Mb-nyi helyet a képnek.
DELETE BUFFER: Ezzel törölhetjük a buffer tartalmát.
CLEAR BUFFER: Ezzel tisztíthatjuk.
LOAD AS: Virtuális memóriánál a grafix formátumot ki kell jelölni. (FLI, GIF, JPEG, IFF, RETINA, TARGA, BMP, ICO, PCX, PCTV, IV24, stb...).
GRAB SCREEN: Kiválaszthatjuk az éppen futó proggyk screenjét lopás céljából.
COUNT COLORS: Egyszerű színszámolás.

Az ***Image FX***-hez nem gyökeresen, de hozzátartozik az ***AmiFlick*** nevezetű program. Ez az a program, ami az FLI-ket lebontja IFF pic-ekre, amit azután az ***Image FX***-szel lekonvertálunk 24 bitről 18-ra HAM-be, majd pedig bármelyik rajzprogrammal összefűzhetjük őket. Bővebben a paramétereit lásd lejjebb. Az **Image FX**-nek itt vége szakad, sajna ez a szűk két oldal erre a témára igen kevés! Remélem elnézitek ezt nekünk.

AmiFlick

Gondolom sok olyan ember van, akinek az a vágya, hogy FLI-ket nézzen Amigán. Na, hát az ***AmiFlick*** ezt tudja. Lejátssza az FLI-ket (és FLC-ket). Minimum 1.2 kell hozzá.

Szintaxisa:
AmiFlick [-v] [-d<delay>] [-c] [-h] [-g] [-m<mode>] [-s] [-l] [-b] [-b] file [outfile]

-v: Néminemű file információ.
-d <delay>: Milyen időközönként kövessék egymást a frame-k (1/70 sec).
—c: Színes mód (AGA kell hozzá).
—h: HAM(i) mód.
-g: A szürke 256 árnyalatai (AGA).
-m <mode>: Milyen képernyőmódot akarunk használni. Ha a <mode> 0x-szel kezdődik, akkor hexadecimálisan.
-s: Csak scan file.
-l: Betölti a file-t a memóriába mielőtt lejátsza.
-b: Dupla buffer visszajátszás.
-s file: Képernyőinformációt ad a file-ról, hogy hány kockából áll. A 16 árnyalatú szürke az alap.
Ha a kimenő file-t kiválasztottuk, 256 színű ILBM file—ként **kimenőfile.nnn** vagy **kimenőfile.nnnnn** formátumba kimenti attól függően, hogy hány frame-ből áll a file.
Ha a frame-t ki akarjuk menteni IFF-ként, csak írjuk be:

AmiFlick file outfile,

ahol a 'file' az FLI és az 'outfile' a 256 színű IFF kép neve. Lejátszásnál csak írjuk be, hogy: **AmiFlick 'file'**. A szürke 16 árnyalatában jeleníti meg az FLI—t. A lejátszás alatt a következő billentyűket használhatjuk:
'**ESC**': Kilépés az animációból.
'**Balra nyíl**': Lelassítja az animációt.
'**Jobbra nyíl**': Felgyorsítja az animot.
'**SPACE**': Megszakítja az animációt, vagy képenként lépteti.
'**RETURN**': Ismételt indítás.
Ha a kép nagyobb mint a képernyő, az egérrel autoscrollozhatunk.
Összefoglalásként: Az ***AmiFlick*** a legjobb HAM algoritmust használja, az FLI animot IFF képbe vagy animba menti.
A grafikánál maradva még, van egy olyan kis proggy, amivel GIF képeket nézhetünk meg Amigán. A neve **FastGIF II**.

FastGIF II.

A kis ablakban kiválaszthatjuk a következőket:
- **LOAD**: Egy GIF kép betöltése. (Szokásos filekereső ablakot nyit meg.)
- **VIEW**: Megnézhetjük a képet.
- **OPTIONS**: Egy másik ablakot kapunk, ahol beállíthatjuk a megjelenítendő kép formáját, felbontását, stb...
- **ABOUT**: A program készítőinek neve.
- **ICONIFY**: Na vajon mi?

DS0:

Nem tudom, hogy hallottatok-e olyanról, hogy DS0:? Nem? Akkor itt az ideje, hogy megtudjatok róla egy pár dolgot. Szóval ez az „izé" azt tudja, hogy „sztenderd" DD-s lemezt 960 Kb-ra formáz. Tényleg! Hidd már el. Én már csak tudom. A használata rém egyszerű. Vagy a **DEVS**, vagy a **STORAGE** fiókban elindítjuk, (Remélem tudjátok, hogy mi a különbség a kettő között.), és ha berakunk egy lemezt, oly módon jeleníti meg mint a **PC0:**-t, azzal a kis eltéréssel, hogy jelen esetben **DS0:**???? lesz a lemez alatt. Ez csak addig lesz ilyen állapotban, ameddig meg nem formázzuk a lemezt. Ezt a műveletet a szokásos vörkbencses formázással csinálhatjuk meg a legegyszerűbben. Hasznos kis kütyü, ennél már csak a HD-s meghajtó a jobb, de ez már hardware, úgyhogy inkább hagyjuk. Ja, majdnem elfelejtettem! A **DEVS**-ben meg kell lennie az **mfm.device**-nak, a **diskspare.device**-nak és az **fmsdisk.device**-nak, mert egyébként nem működik!

SCANNER-ek

Léteznek az Amigákhoz olyan hardware tartozékok, amikkel fényképeket, szöveget, tehát bármit megjeleníthetünk a képernyőn IFF formátumban. Ezek a Scannerek (A Skinheadek mások). Ezekkel (mármint a scannerekkel) tudjuk a papírról „bevilágítani" a képet a képernyőre (Azért értelmes ez a mondat). Az egyszerűbb scannerek fekete-fehérben nyomják, a menőbbek színesben. A következőkben most egy fekete-fehér (plusz a szürke árnyalatai) scanner használati útmutatóját írjuk le (a funkciók nagyjából megegyeznek a többi scannerével). A tesztelt scanner a ***Pyramid*** cég 400 DPI-s kézi scannere (van asztali is). Van ennél jobb is, de most ez volt kéznél. Használata nem nagyon különbözik a többiétől.

Tulajdonságai:
Szkennelési szélesség: 105 mm +/-3%
Vonalsűrűség: 400-100 DPI
Szín: Fekete-fehér, szürke 64 árnyalata.
Scannelési sebesség: 22 mm/sec-től 89 mm/sec-ig.

A printer portra kell csatlakoztatni. Egy lemezt is kapunk hozzá, amelyen a **Scan** program található. Miután elindítottuk, oldalt különböző funkcióikonokat találhatunk, amelyek megegyeznek a pull-down menüben lévőkkel. Jelentéseik a következők:

- **SIZE**: Itt beállíthatjuk a DPI-t, de csak akkor, ha a scanneren is átkapcsoltuk. A képernyő méretét, negyed, fél stb..., és a scannelési időt.
- **SCAN**: Szinte ugyanazt a menüt kapjuk, mint az előbb, azzal a különbséggel, hogy innen a '**SCAN**' gombbal indíthatjuk a scannelést.
- **LOAD**: Loading file...
- **SAVE**: Save kép...
- **GVIEW**: Egy másik menüt kapunk, ahol beállíthatjuk a kép megjelenítésének formáit. Aztán csak click a **view**-ra.

A kezelése egyszerű, akárcsak az összes többi scanner-nek.

!!!

A végére ismét egy levél. **Géczi Gergely**nek válaszolok egy-két kérdésére. Az 500-asba bármelyik kickstartot be lehet szerelni kapcsolóval, de csak az alap OS és a beszerelt OS között kapcsolgathatsz. (Pl. Ha 1.3-asod van és beszereltek egy 2.0-ás kicket, akkor eközött a kettő között kapcsolgathatsz.) Az 1200-asban gyárilag 3.0-ás Kickstart van, és felesleges belerakatni egy alacsonyabbat. Így majdnem minden *program fut*. *Namármost* a 600-asban alapban 2.0 van, és abba is felesleges 1.3-at rakni. Viszont teljesen megegyezik programfutási szempontból egy olyan 500-assal, amelyikben van egy 2.0-ás átkapcsoló, és egy mega (csak a numerikus billentyűzete hiányzik a 600-asnak!). A külső drive-ok arra valók, hogy gyorsabban tudjál egy lemezt átmásolni, vagy ne keljen egy többlemezes programnál állandóan cserélni a lemezeket, vagy kölcsön tudd adni a barátaidnak. Tehát, ha a véleményemre vagy kíváncsi, akkor inkább az 1200-ast vedd meg, aztán utána lehet tunningolni, de ha nincs annyi pénzed, és csak játszani akarsz a géppel, akkor inkább az 500-ast javaslom. Azért írd majd meg, hogy hogy döntöttél (inkább a sör, ugye?).

Lassan búcsúzom, mivel megrövidítik a rovatomat a PC-s rovat javára (sicc DADA!!!). Legközelebb a jövő hónapban. *Immer nur SKA*! (Csak azért köszönök el így, mert pont ez a szám jött)

PC (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: WERNER ZSOLT (DADA)

Az (S)VGA kártyák programozása (2.rész)

Üdvözlünk mindenkit, aki még bízott abban, hogy folytatjuk eme kimeríthetetlen témát. Szóval az előző rész nagy „sikert" aratott, kaptunk (jó)pár levelet „szépjókirályfantaszticseszkij nehogyabbahagyjátok, denemértekámbelőleegykukkotse" tartalommal. Nem tudjuk, mi bajotok vele, én értettem **(DADA: talán meg kéne tanulni az assembly-t, gyerekek! >:>)**. Na, de félre a tréfával (jujj, ez olyan hülyén hangzik, na mindegy), szóval majd megpróbálunk kissé világosabban leírni mindent **(DADA: De ne feledd: ez itt nem óvoda!)**. A másik gond (a levelek alapján) az assembly nyelv hiányos/nem ismerete. No, ez egy nagyobb téma annál, hogy magánlevelekben magyarázgassuk. Viszont ilyen sorozat nem várható, több okból is: 1. ha így haladunk, az egész CoV-ot elfoglaljuk, 2. megint a C-nyelv sorozatos példa. Havi fél oldalon (kb. ennyit tudnánk neki szorítani) senki nem tanulná meg. **(Egyetértek. Kapható egy halom vaskos könyv a PC-assemblyről (P. Norton, Pethő), aztán ott van a RESOURCER, a debuggerek (nem szégyen más programjának debugolása/visszafejtése!), a Norton Guide-ok (ASM, INT, EGA), a Video Routines (szövegfile-ban is! A Düne 2 BBS-en, és a 129.171.68.2-n az /upload/public könyvtárban (anon FTP site) fenn van!), a HELP 4.X... Ennek a rovatnak, ha jól tudom, nem az a célja, hogy megtanítsa a PC-s assembly-t, mert az egy irdatlan nagy téma. Tudom, hogy ezzel utálkozást fogok egyesekben kiváltani, de akinek gőze sincs a PC Ass.-ról, az először is tanulja azt meg, bármilyen nehéz és a kezdők számára illogikus is, valamint legalább 1 felsőszintű nyelvet, és csak azután kezdjen világmegváltó tervekbe. Tőlem is sokan érdeklődnek, hogy hogyan írjanak *GW-Basic*-ben *űrhajószimulátort* (ez nem vicc! A múltkor valami fél órát magyaráztam egy srácnak a *BASIC* overlay-ét — pont űrhajószimulátort írt *BASIC*-ben!:). Tessék megérteni, hogy ha valaki *hatékonyan* akar bármit is kódolni, az nem árt, ha pár nyelvet megismer. Az**

alap természetesen a *Pascal* — ha ennek a logikáját megértjük (paraméterátadás, változók helye és szerepe), akkor a C és az *assembly* már könnyen tanulható. *Pascal*-témában egyébiránt a *Dr. Pongor György: Szabványos Pascal* c. Novotrade-könyvet ajánlom, a nyelv *LOGIKÁJÁT*, ami mindennél a legfontosabb, remekül elmagyarázza. Talán egyedül a *Prolog*-ot nem ajánlom nem matematikus beállítottságúaknak — őszintén szólva, egyetem előtt ez volt az a felsőszintű nyelv, amivel nagyon keményen felsültem, aztán csak az egyetem 2 évnyi kemény matek — és felsőfokú infótanulása (számítógépes nyelvészet, automaták stb...) után voltam csak képes felfogni a logikáját és a Pascalnál esetenként százszor *hatékonyabban* alkalmazni is — főként a természetes nyelvekkel, Turing-gépekkel kapcsolatos témákban. Szóval, próbáljatok meg 1-2 könyvet beszerezni, gyerekek, és nem pattogni, hogy nem értetek valamit, ha nem tudjátok jól az assembly és a BIOS alapjait! — DADA)

Ehelyett ha lesz rá (2-nél több) érdeklődő, akkor talán a csodálatos, fantasztikus stb. **CoV Évkönyv '94/95**-ben (igeeen, lesz!) talán írhatunk erről a témáról is párszáz kilobyte-ot.

Először kezdjük egy kis helyreigazítással. Aki vette magának a fáradságot, és bepótyögte a pontrajzoló rutin táblázatból kikereső változatát, az rájöhetett, hogy nem igazán műköik. Tapasztaltabbak bizonyára ki is tudták javítani, tehát az **SHL AX, 1** helyett **SHL SI, 1** kell! Sorry. A hiba abból adódott, hogy abban a cikkben a rutinokat „emlékezetből" írtam (ráadásul éjfélkor), tehát nem lettek kipróbálva. Nos, a lustaságomból rögtön hibuci(k) adódott(tak), ezért a továbbiakban leközlésre kerülő rutinokat mind ki fogom próbálni. Még egyszer sorry.

A másik dolog egy „szépséghiba": a táblázat nem *byte* elemekből áll, hanem *word* elemekből. Erre ***Tevesz Tamás*** hívta fel a figyelmemet, ugyanis (talán szégyen), de otthoni olvasgatások alatt sem vettem észre. (Ezek után csak zárójelben jegyezném meg, hogy ***Tamás*** a kijavításnál kétszer is elrontotta a dolgot. Hihi. **(DADA: muszáj állandóan egymást lamerezni, gyerekek?)**) Egyébként a konstans tábla bepótyögése tényleg marhaság, jobb ha ezt egy egyszerű **FOR** ciklusra bízzuk (mármint az elkészítést). Ekkor viszont nem **CONST**-tal, hanem **VAR**-ral kell deklarálni a Pascalnak a helyesen **0..199** indexhatárokkal a *SzorzoTabla* tömböt.

Ugyancsak az első részben írtam, hogy az **SVGA** módot nem sok stílusban lehet alkalmazni. Bevallom, azt csak azért mondtam, mert nem is konyítottam a programozásához, és hogy el tudjam mismásolni. Eme tudáshiányt azóta bepótoltam, s meg is osztanám veletek **(DADA: megint egy igen cool forrásra hívnám fel a T. társaság figyelmét: a 3style diskmag 5. számában megjelent a témában egy PD forrás *TSC/PHM* úrtól! Nagyon kawl!)**

Nos, mint azt már említettem, az **SVGA** módok programozása a **VESA** drivereken keresztül történik, mivel a tisztelt gyártók nem voltak képesek egységes programozási utat kialakítani. Így ez már eleve egy fokkal lassabb hozzáférést tesz csak lehetővé. A **VESA** drivert azért találták ki, hogy ezt az egységet az egyszerűbb software úton megteremtsék, különben legalább akkora (ha nem nagyobb) káosz lett volna a videokártyák között, mint ami a hangkártyáknál van. Az ugye stimmel, hogy nem minden program kezel pl. **Pro Audio Spectrum**ot **(DADA: azt az FM sz*rt? SB kompatibilis, mi kell még? GUS (*Gravis UltraSound*) rulez!)**, de az azért égő lenne, ha a **Pirates Gold** nem menne mondjuk *OAK SVGA* kártyán (sajnos azért akadnak kivételek).

Szóval a **VESA** driver betöltése után az felülírja az **INT 10H** megszakítást, úgymond „belekapcsolódik", és kiegészíti azt a saját **4Fh** kódú rutinjaival. Ez ismét úgy néz ki, mint a palettakezelésnél már megismert al-al funkciócsoport, szóval lehet örülni.

Az **AH**-ba kell tehát tenni **4Fh**-t, és **AL**-be az al-al kódot. Ez **00-05**-ig (egyes **VESA** drivereknél **06**-ig) terjed, de ebből számunkra csak a **02**-es és a **05**-ös érdekes. Az előbbivel lehet módot váltani, míg az utóbbi a kártya memóriájának **$0A000**-tól való belapozásáért felel (ld. később).

Tehát a módváltás. Itt **BX**-be kell tenni a mód kódját. A régi, standard módokat is beállíthatjuk e rutin segítségével, mint ahogy az **AH=0**-s kódú rutinnál láttuk (előző rész). Ekkor nem árt, ha a **BH**-t nullázzuk. A **VESA SVGA** módok kódjai *100H*-tól kezdődnek. Sajnos a *100H*-s kapásból nem csinál semmit nálam, amúgy az elvileg a *640X400-256c* mód kódja lenne. Ezt tehát ne használjuk (lehet, hogy egyes kártyákon működik, de ha az enyémen nem, akkor nem szabad használni!!! :-) A *101H* az a bizonyos mások által is használt *640X480-256c* mód. A *102H* az a *800X600-16c* kódja, ennek és a többi 16 színű módnak a memóriakezelése eltér a chunky módszertől **(DADA: azért van bennük ráció, sőt! Felettébb logikusak!)**, ami a 256 színű módoknál használt. A továbbiakban nem foglalkozom vele (megintcsak nem tudom, hogy kell programozni, de őszintén szólva nem is érdekel **(DADA: igaz, ma már nem sokan kódolnak nem chunky-ban. Egyébként is, ott a Video Routines, az alaposan elmagyarázza a nem 256-módokat! Az OMIKK-ban (Országos Műszaki Könyvtár), ill. a BME Központi Könyvtárában megtalálható!))**. A *103H* a *800X600-256c* mód kódja, no eddig bírta az én fél megás kártyám. Persze kísérletezhettek, valószínűleg ezután jön az *1024X768-16c/256c*, s még lehet, hogy van tovább is.

A mostani példák a változatosság kedvéért nem a már tőlem megszokott pascal-ass öszvér kódban jönnek, hanem tisztán assemblyben. Változnak az idők, azonkívül valami házi feladványt mindig ki kell találni, nem? **(DADA: Mi ebben a feladat?:)**

A darabonkénti példázgatást most elhagyom, egy idő múlva majd egyszerre zúdítom rátok a rutingyűjteményt, mint egy kis interface-t.

A másik gond az, hogy írni kéne valamit a screen-re. Nos, ez már nem lesz olyan egyszerű, mint az *MCGA* módban *(320X200-256c)*, mivel az egész screen tartalma nem fér el a **64K**-s szegmensben. Itt most konkrétan a *640X480-256c* móddal foglalkozunk, a többi is ehhez hasonló, a méretektől eltekintve. Szóval a mostani módunkban **307200** byte írja le a teljes screen-t, amelyek a video memben sorfolytonosan helyezkednek el, és mi mindig csak egy **64K**-s részt láthatunk belőlük. Sajnos azt nem mi adjuk meg, hogy honnantól kezdve lássunk (itt pl. byte pontosságra gondoltam), csak választhatunk, hogy hanyadik *64K*-t akarjuk látni. Ezt tehetjük meg az **AX=4F05H** kódú rutinnal. Ekkor **BH**-t nullázzuk (lapszám, 256 színű módoknál mindig **0** — sajnos), és **DX**-ben kell megadni annak a bizonyos *64K*-s szeletnek a sorszámát, jelen esetben 0-5-ig, de az utolsónak már csak kb. a fele van a screenen. Ezt nem ám *0-5*-ig kell sorszámozni, hanem *4* bittel balra eltolva, tehát *10H-50H*-ig, *10H*-s léptekkel. Na, ezt kell a **DL**-be pakolnunk hívás előtt.

Tapasztalataim szerint egy képpont visszaolvasása nem olyan egyszerű dolog, soha nem azt adta vissza a mem olvasásnál, amit előzőleg beleírtam, de valószínűleg csak én voltam a béna.

A palettaműveletek természetesen ugyanúgy használhatók, mint **MCGA** módban, sőt, azok a 16 színű VGA (!) módokban is jók, persze csak 16 színnel lehet dolgozni.

És ennyi magyarázat után jöjjön a beígért kis interface rutin, amely pl. *include file*-ként használható, s beépíthető saját assembly forrásfile-unkba.

SVGA.INC file:

```
; This file contains SVGA 640X480/256color
  routines
; (C)opyright 1994.04.26. by DoT
; Ha más 256 színű SVGA módban akarjuk
  használni, csak az alábbi konstansokat,
  és a módot (a bekapcsolásnál) kell átírni
Screen_Width  EQU 640
Screen_Height EQU 480
; Switch to the 640X480/256 color graphics
  mode
; Changed :     ax, bx

SVGA1_GrOn PROC
        mov ax, 4f02h
; bekapcsolja a 640X480-256c módot
        mov bx, 101h
        int 10h
        ret

SVGA1_GrOn ENDP

; Switch to the 80X25/16 color text text
  mode
; Changed :     ax, bx

SVGA1_GrOff PROC
        mov ax, 4f02h
; visszatér a normál 80X25-16c módba
        mov bx, 3
        int 10h
        ret

SVGA1_GrOff ENDP
; Draw a pixel to graphics screen
; Argument :    cx - X coordinate
;               dx - Y coordinate
;               al - color byte
; Changed :     bx, dx, di

SVGA1_DrawPixel PROC
        push ax
; AL-t elmentjük, mert abban van a színkód
; (simán PUSH AL v. POP AL NINCS!)
        mov ax, Screen_Width
; kiszámítjuk, a kérdéses pont hanyadik
        mul dx
; byte a video memben
; AX-ben az alsó word, DX-ben a felső,
; szorzás után
        add ax, c
; X koordináta hozzáadása
        adc dx, 0
; Itt C64 módra bűvészkedni kell- látszólag
; nem csinálunk semmit, de ha az előbb
; volt átvitel, azt is hozzáadja
        shl dx, 4
; A már említett 4 bittel balra ábrázolásmód
; Mi a francnak?
        mov di, ax
; Ez lesz majd az eltolás a 64K-s "ablakon"
  belül

        mov ax, 4f05h
        xor bh, bh
        int 10h
; megfelelő rész belapoztatása
        pop ax
; a színkód visszatöltése
        push es
        push 0a000h
        pop es
        mov es:[di], al
; és beírása a mem-be
        pop es
; A szegmens regisztert azért elmentjük
        ret

SVGA1_DrawPixel ENDP
```

E kis kitérő után térjünk vissza a palettához. Mint azt *Amiga* vonalon **MACI** is említette (*CoV Évkönyv '93/94*), igen előszeretettel alkalmaznak minden grafikát használó programban képernyő elsötétítést, és kivilágosítást. A probléma egy kicsit puritá-

nabb megoldását láthatjátok alant (azért valami ilyesmit használt a **FC** a hajdani **UNREAL** demojukban **(DADA: az Unreal 1.1 verzióját 1-2 hónapja adták ki, GUS hanggal, ami eszméletlen szuper!)** az egyes részek közötti logo-k eltüntetésére).
A megoldás kulcsa, hogy az elsötétítésnél folyamatosan csökkentjük az **RGB** értékeket, míg mindegyik **0** (fekete színű) nem lesz. A kivilágítás ennek a fordítottja. Mindaddig növeljük az **RGB** értékeket 0-tól kezdve, míg a megfelelő értékét el nem éri az összes. (Mostanában használnak olyan rutint is, amely minden értéket **255**-ről indít (fehér képernyő), és folyamatosan csökkenti, míg el nem éri a megfelelőt. Ez kis átalakítással könnyen megvalósítható. Ez a megoldás azért nem olyan szupi, mert megeshet, hogy a szín egyes összetevői nem ugyanabban a pillanatban érik el a 0-t (ill. „magukat" a kivilágításnál), ezért kicsit „mutálnak" a színek. Ennyi külön magyarázat talán elég is lesz a forráson kívül.

FADE.INC file:

```
; This include file contains two VGA mode
  palette routines
speed dw         0
; Fade Out - elsötétítés
; Arguments: dx - the first pal reg
;         bx - how many pal regs to fade
;         ds:si - points to RGB palette
;         di - fade speed
FadeOut      PROC
        push dx
        mov ax, 3
        mul bx
        pop dx
        mov bx, ax
        cld
        mov speed, di
        mov di, 1
FU_Loop2:
        push dx
        mov al, dl
        mov dx, 3c8h
        out dx, al
        inc dx
        xor ah, ah
        push si
        mov cx, bx
        xor bp, bp
FU_Loop1:
        lodsb
        cmp ax, di
        ja FU_Ok1
        mov al, 0
        inc bp
        jmp FU_Ok2
FU_Ok1:
        sub ax, di
FU_Ok2:
        out dx, al
        dec cx
        jcxz FU_Next1
        jmp FU_Loop1
FU_Next1:
        pop si
        pop dx
        inc di
        mov dx, speed
FU_Wait2:
        mov cx, 0fffh
FU_Wait:
        dec cx
        jnz FU_Wait
        dec dx
        jnz FU_Wait2

        cmp bp, bx
        jb FU_Loop2

        ret

FadeOut          ENDP
; Fade In
; Arguments: dx - the first pal reg
;         bx - how many pal regs to fade
;         ds:si - points to the RGB palette
;         di - fade speed
FadeIn PROC
        push dx
        mov ax, 3
        mul bx
        pop dx
        mov bx, ax
        cld
        mov speed, di
        mov di, 1
FI_Loop2:
        push dx
        mov al, dl
        mov dx, 3c8h
        out dx, al
        inc dx
        xor ah, ah
        push si
        mov cx, bx
        xor bp, bp
FI_Loop1:
        lodsb
        cmp di, ax
        jae FI_Ok1
        mov ax, di
        xor ah, ah
        jmp FI_Ok2
FI_Ok1: inc bp
FI_Ok2:
        out dx, al
        dec cx
        jcxz FI_Next1
        jmp FI_Loop1
FI_Next1:
        pop si
        pop dx
        inc di
        mov dx, speed
FI_Wait2:
        mov cx, 0fffh
FI_Wait:
        dec cx
        jnz FI_Wait
        dec dx
        jnz FI_Wait2

        cmp bp, bx
        jb FI_Loop2

        ret

FadeIn ENDP
```

Úgy érzem, talán mégsem elég az a kis info az elején. Az egyik az én angolul nemtudásomból fakadhat, a biztonság kedvéért leírom a paramétereket, amiket a rutinok várnak: **DX**-be kell tenni az első színregiszter számát, amelyiktől kezdve sötétítünk. Ez pl. akkor lehet hasznos, ha mondjuk egy játékban csak a játékteret akarjuk elsötétíteni/kivilágítani, és az attól független ikonsort pl. nem akarjuk bántani. Ez megvalósítható, ha a játéktér megrajzolásához mondjuk CSAK a **32-355-ig** terjedő színeket használtuk, és az ikonokhoz pedig CSAK a **0-31**-es színeket. Ebben az esetben **DX**-nek *32*-es értéket adjunk.
A következő paramétert **BX**-ben várják a rutinok. Ez azt adja meg, hogy a **DX**-től kezdve hány színregisztert kezeljen a rutin. Ez azért van, hogy pl. a **16** színű VGA módoknál is lehessen használni, ill. az előbbi probléma megoldását is segíti.
A **DS:SI** *32* bites pointer az **RGB** paletta **megfelelő** kezdő elemére mutat (a **DX**-edikre, de ne felejtsük el, minden elem **3** byte-ból áll!).
És végül a **DI** a sebességet határozza meg. Kb. **0Fh-5F**-ig elfogadható, ezen kívül túl gyors, ill. lassú. (Minél nagyobb **DI**, annál lassabb).
A második probléma az, hogy eddig még nem beszéltem a palettabeállítás leggyorsabb módjáról, bár már **Sasvári József** a raster trükkjénél megemlítette: A **3C8H** portra kiküldjük a kezdő színregiszter számát (itt nem kell 3-mal szorozni!), majd a **3C9H** portra sorban egymás után kiküldjük az **R, G, B** értékeket. Ezek után mehet a kiküldés folyamatosan. Innen le is tudjuk olvasni a megfelelő értéket az **OUT DX, AL**-t **IN AL, DX**-re cserélve, szintén sorban.

No, egyszerre talán ennyi elég is lesz, viszlát legközelebb. Az elkövetkezendő számokban bemutatnám a hajdani **PCX Viewer** kicsit feltuningolt változatát, valamint olvasói kérésekre vonalhúzó, körrajzoló, fillező stb. rutinokat fogok boncolgatni (**DADA: Addig is mindenkinek ajánlom a C= újság azt hiszem '87/7-8-as (keressétek meg a könyvtárban!) számában C64-re közölt, PC-re könnyűszerrel átírható grafikai rutinokat (*Gárdonyi Gergely*), mert pl. jobb körrajzoló és fillrutinokkal még PC-n sem találkoztam!).**
Horváth Andrásnak Zalaegerszegre üzenem, hogy nálam a PICLOAD működik úgy, ahogy le lett közölve (máskülönben nem lett volna). Sajnos más konfigukon nem próbáltam ki, de nem is sok szükség volt rá (szerintem). Annál inkább lett volna most, a **VESA** drivereknél, hogy más kártyákon is ki tudjam próbálni, szóval ha valami error van, rögtön szóljatok! Egyébként én *Borland Pascal 7.0*-val fordítottam.
Továbbra is várom ötleteiteket, problémáitokat stb., és át is adom a szót a házigazdának :(.
• *DoT*

Mán Megint Az A Fránya **IRC&Internet**...

Rövid leszek, mert van abban igazság, hogy ezek az *InterNet*-es témák hazánkban sajnos még inkább csak a jövőnek szólnak- de legyen akkor a **CoV** az úttörő, ha már ilyen k00l dudák írják (khm...:)! Az állandó kérdés: hogy férjen az ember az *Internet*-hez? Ha egyetemista/főiskolás valaki, akkor általában nyert ügye van. Bemegy a suli fő számítógépes koordinátorához, elmondja neki, hogy gyakorlatilag az ország **ÖSSZES** egyeteme/főiskolája rá van már kötve az **Internet**-re (akár csak egy modemen át is (**Greg/PHM (IRC:** *GRG*) egyetemén egyetlen modem van *Szeged*en... Csoda, hogy az **IRC** még épp elmegy rajta!)), szóval jobb, ha ad sürgősen valami elérési lehetőséget, és ha nem, akkor jó lenne, ha utánajárna a témának, mert **InterNet&IRC** nélkül nem élet az élet (ez így van! Én már csak tudom!).

Ha valaki nem jár még ilyen helyekre, akkor a *magyar* **Fido**-t ajánlom — itt állandóan tudósítunk a hazai *Internet* scene változásairól, híreiről (őszintén szólva a magyar **Fido**-n már hetek óta nem jártam, mert az **Internet**, az **IRC** és a különböző *külföldi* **Fido**-k olvasása minden erőmet leköti, de igyexem majd bekukkantani néha!).

Aztán az **IRC**. Az oroszták kliens nyomdokába léptünk kliensgyártásban. Bejelenthetjük, hogy **VM/CMS** alatt is működésbe lépett az **IRC** kliens, a *Közgáz* **IBM 3090**-esén, azaz az **URSUS.BKE.HU** hoszton (tehát akinek ilyen az **Internet**-címe a kukac után — kb. **1300** user, a legutóbbi népszámlálásom szerint!), az egy **ACCESS KRISZ.PUBLIC Q** és egy **IRC** parancs után már nem kell, hogy az örökké foglalt **Daemon**-ra **(131.130.39.10 6668)** próbáljon felkerülni. **VM/CMS** alatt egyébiránt az **LNAME** paranccsal változtathatjuk meg az **IRC Name**-et (amin elég sokan csodálkoztak, hogy mi a csudát jelenthet, és hogyan raktam ki az **E-mail** címem mellé, hogy *Tietysti mä pidän DOUGLAS ADAMSista! (=Természetesen imádom Douglas Adams ot!)*) és az automata **IRC NICK**-et. A *Schönherz* kolesz **BALU** szerverén, valamint az *ELTE* **ludens.elte.hu**-ján is él már az **IRC** parancs. A hosztunk kliensének cselekvésleírása egyébként többnyelvű, ha a szokott kifejezések (**/BOW, /SMILE** stb...) elé egy **F**(inn), **E**(észt), **H** (na ezt mindenki találja ki maga!:) vagy **G**(ermán) betűt rakunk, akkor az adott nyelven írja ki a parancshoz rendelt textet (pl. ha azt írom be az IRC-ben: /FCON, akkor ezt látják a *channel* userei: **DirkGent on tyytyväinen!:)*
• *DADA* **(MTTT022@URSUS.BKE.HU)**



A minap a levelek rendszerezése közben hallom az ablak mellett, hogy A, B, C, D, E..., mi ez? Gondolkodtam magamban, hiszen én nem vagyok hasbeszélő! Felálltam, körbenéztem, de nem láttam senkit, így visszaültem az asztalhoz. Kis idő elteltével csak hallom, hogy A, B, C, D, E, F, G, H..., K-ig birtam, azután megúntam, megint felálltam, körülnéztem, benéztem az ágy alá, a szekrénybe, de csak nem találtam még egy bekapcsolva hagyott magnót sem. Alighogy visszaültem, megint megszólalt az a jellegzetes hang, most már hirtelen a hang irányába szaladtam, ami egyértelműen az ablak felől jött, s akkor beugrott a CoVboyi szikra (hiszen isten vagyok, vagy mifene), hogy lehetek ilyen marha, hát BETŰZÖTT A NAP! Így kellett rádöbbennem, hogy már megint nyakunkon a nyár, és én már megint itt senyvedek egy kimondhatatlan mennyiségű levikupac tetején. Az már biztos, hogy a kiválasztott levelekre csak a következő számban tudok válaszolni. Ennek elsősorban az az oka, hogy megint megrövidítették a postámat, nem is akárhogyan, sőt! 1.0 állítása szerint a kérdőívek eredménye azt fogja mutatni, hogy nem a posta növelése mellett fog a többség szavazni. Hiszem, ha látom — mondtam, s nesze! Nekem is mindig akkor kell ajánlatot tennem, amikor nem kéne. Meg is ígérték, hogy besegíthetek a kérdőívek feldolgozásában. Van öröm a háznál. Nem baj, már úgy is évek óta levelekkel takarózom, WC papírt 5 éve nem vettem, a MÉH belőlem él, cserébe mézet kapok. Mi? Hogy miféle mézet? Hát 3 dimenziós mézet. Ja, hogy az nézet? Na nem baj, ennél hülyébb már úgysem leszek.

Aktuális téma!

(Most a WASTED TIME helyett annak szerzője kerül terítékre, egy másik jómadárral együtt.)

CoVboy: A most következő levél a hónap levele kitüntető címet nyerte el. Miután a dologban érintett szerzők kötelességüknek érezték, hogy válaszoljanak, és ne én alkossak véleményt a dologról, ezért helyt adtam a kérésnek, a válaszadás joga Bryan-t és Csikát illeti.

Tisztelt Felelőtlen Szerkesztő!
Elnézését kérem, hogy levelemmel rabolom az idejét, de kénytelen vagyok mondanivalóm miatt „tollat ragadni". Fiam harmadik éve előfizetője Ujságjuknak és magam is néha beleolvastam cikkeikbe.
Legutóbbi (42) számuknál telt be a pohár, ez volt az a bizonyos utolsó csepp.
Meggyőződésem, hogy tartalom és forma egysége még az Önök újságjánál is törvényszerű **(!)**. Azt értem ezalatt, hogy fogalmazásilag és nyelvtanilag **(!)** hajmeresztő hibák (hiába szánták viccesnek), előbb utóbb a szakmai hitelesség romlásához vezetnek **(Lehet... de meg mernék esküdni, hogy az eddig megjelent CoV-ok egyikében sem szerepelt olyan szó, hogy 'fogalmazásilag' — Bryan)**. Információik hibát hibára halmoznak. (pl. Bors Gábor rovatai) **(Hmmm, az biztos, hogy nem hibátlanok a cikkeim, de azt nem hiszem, hogy hibát hibára halmoznék. Persze semmi sem kizárt, de ez esetben örülnék, ha néhány példát is szíveskedne említeni — Bryan)**.
Főként Török Csaba „Amiga felhasználói" rovata miatt háborodtam fel. Hogy veszi a bátorságot, hogy (akár tréfából is!) az Amiga 500+600-as gépeket kretén nyomoréknak kiáltsa ki **(Valószínűleg úgy, hogy ez az én saját véleményem, és még sok olyan emberé, akik valamennyire is értenek az Amigákhoz — Csika)**! Kíváncsi lennék, hogy e két (ill. három) fajta gép tulajdonosai között mennyi előfizetője, vagy vásárlója akad újságjuknak **(Lényegesen több az Amiga 500-as, mint a másik kettő — Bryan)**. Az Ő pénzük talán kevesebbet ér a többinél? **(Ez kissé logikátlan, a gépek tulajdonosait nem érte egy rossz szó sem — Bryan)**. Jól sejti, az én fiamnak is Amiga 500+-a van. Nagyon sok örömöt és szórakozást nyújtott eddig ez a gép Neki, és sok olyan program fut rajta, ami Önök szerint nem használható ezen a tipuson. **(Pl. Windows, CorelDraw? - Csika)**. Nem a gép, hanem a felhasználó kapacitása a döntő **(Akkor egy programozó matematikus üljön le egy ZX81 elé, és alkosson meg egy egész képernyős vektorrutint... Érdekes lenne... — Csika)**!!!
Azért írom mindezt Önnek, mert mindkét említett cikkíró kijelentette, hogy ellenvéleményre nem kíváncsiak **(Már elnézést, de mikor írtunk ilyet???? — Bryan&Csika)**. Talán az Ön közvetítésében meghallgatják **(Mit?? Ha nekem CoVboy azt mondja, hogy valaki elküldött melegebb égtájakra, attól én ezek után nem fogok hibázni? — Bryan)**.
Ezen kívül mégegyszer hangsúlyozom, hogy a slendrián módon fogalmazott zsargon mögött hiányos szakmai felkészültség rejlik munkatársai cikkeiben **(Mit takar ez a fellengzős fogalmazás? — Bryan)**. Jópofáskodni klubban kellene és nem egy ilyen jellegű újságban **(Ilyen jellegű? Tudtommal a CoV-ra kezdettől fogva a bohém stílus volt jellemző — Bryan)**.
(Ha ilyenfajta igényt elégítenek ki, ilyen fajta „szakemberek" lesznek a jövőben **(ki mondta, hogy mi szakemberek vagyunk? — Bryan)**, ez Önökön is múlik!!!) Írom **(!)** ezt abban a tudatban, hogy soraim végülis egy Felelőtlen (?) szerkesztőhöz jutnak el. Amennyiben ez a jelzője komoly mottó, úgy minden rábeszélő képességemmel (és anyagi érvemmel!) azon leszek, hogy fiamat lebeszéljem erről az újságról.



Előbb-utóbb tapasztalni fogja, hogy: aki úgy viselkedik, mint egy gyengeelméjű**(!)**, aki úgy ir**(!)**, mint egy gyengeelméjű**(!)**, aki úgy olvas, mint egy gyengeelméjű**(!)**, aki úgy beszél, mint egy gyengeelméjű**(!)**, ...az gyengeelméjű**(!)**!!! **(Már elnézést, de honnan tudja Kegyed, hogy a szerkesztőség tagjai hogy viselkednek, hogy olvasnak, valamint hogy hogyan beszélnek? — Bryan)**.
Őszintén remélem, hogy soraim mögött megérti a jószándékot **(Hm, hát lehet, hogy én hülye vagyok, de ebből a levélből nem sok jószándékot éreztem ki — Bryan)** és még hosszu**(!)** ideig FELELŐS szerkesztője lesz egy magasabb színvonalra törekvő újságnak.
Figyelmét megköszönve, Tisztelettel:
Sziklai Szabolcsné (egy felelős Anya)

Bryan: Hát ez igazán szép alkotás! Felmerülhet a kérdés, hogy miért én válaszolok. Azért, mert én bontottam ki a kedves hölgy levelét, és mivel érintett vagyok a dologban, azonnal nekiálltam bepötyögni, valamint válaszolni (közben beesett Csika is). Nos: Igen tisztelt Felelős Anya (aki a saját unszimpátiája miatt gyakorlatilag eltiltaná a fiát az újságtól)! Köszönjük a „jószándékú" kritikát, de a felhozott indokokat (Csika Amigás dolgain kívül) csak sárdobálásként (nem akarok erősebb kifejezést használni) tudnám definiálni, miután konkrétumokat a levél nemigen tartalmaz (illetve egyet igen, csak az nem igaz). Szóval, ha a leírtakat komolyan gondolja, akkor talán lesz szíves még egy levelet küldeni olyan dolgokra vonatkozóan, hogy pl. hol „halmozok hibát hibára a rovataimban", és egyebek. Elég érdekes motívum nb. levelében az is, hogy CoVboynak panaszkodik arra, hogy az újságban egyes emberek nem átallnak jópofáskodni (sajnáljuk, mi humornak szántuk). Felhívnám szíves figyelmét továbbá arra is, hogy a Commodore Világ nem a Szép Szó című irodalmi lap, itt senkit nem zavar a „slendrián módon fogalmazott zsargon". A „gyengeelméjű(!)" kitételeire most érdemben nem válaszolnék, mert abból lehet, hogy csúnya dolog lenne, csak annyit jegyeznék meg, hogy a stílust kritizáló levélkében csak a megszólítást és az elköszönést lehet kulturáltnak nevezni (a többi mind fogalmazás, mind stílus terén kissé kritikán aluli, valamint vannak a hejesírási(!) hibák, többnyire az írógép miatt, ezeket valószínűleg nagy munka lett volna kijavitani).
Végezetül még egy dolog: a CoV megalkotóiról szólva túlzás lenne „komoly szakembereket" emlegetni, mert 1.75-ön és CoVboy-on kívül senki nincs 22 év fölött a stábban (a két emlegetett egyén: Csika 21, én pedig 19). Viszont: a cikkírók közül mindenki min. 4-5 éve foglalkozik komolyan számítógépekkel, tehát azért valószínűleg ugatjuk valamennyire a témát. Arról nem tehetünk, hogy a levél írója nálunk sokkal nagyobb hozzáértéssel rendelkezik, és gondot okoz neki leereszkednie erre a szintre...
Tisztelettel a szerkesztőség nevében:
Bryan

Akkor egy pár szót én is szólnék. Először is: Nem hiszem, hogy ha valamelyik témában helyesírási hiba van, akkor arra a témára nem igaz az, amit leírtunk róla. Egyébként az Ön magasszintű levelében is annyi helyesírási hiba van, hogy egy kezemen nem tudtam megszámolni. Sőt! Ha nem írógéppel írja hanem kézzel, szerintem el sem lehetett volna olvasni! A 600-as és 500+-os kritikához meg csak annyit, hogy nagy nemzetünk mégnagyobb demokráciájában tudtommal szólásszabadság van, éppen ezért engedtessék meg az, hogy azt írjam, ami az én véleményem. (És másé is — Más). A gyengeelméjű megfogalmazásra pedig mi is reagálhatnánk úgy, hogy szerintünk Ön a gyengeelméjű, mivel a fia helyett írt levelet. Erre egy konzultáció után két magyarázatot találtunk:

1) A fiának akkora lelki traumát okozott a cikkem, hogy hetekre, talán hónapokra depresszióba esett, és így nem tudott nekünk levelet írni.
2) A fiát annyira leköti a sok öröm és szórakozás, hogy nem ért rá fogalmazni. Ezen kívül nem azért szerkesztünk az újságban mert jól tudunk sakkozni! Őszintén remélem, hogy soraim fölött, alatt, közben, előtte, utána, benne stb. megérti a jószándékot, és még hosszú ideig venni fogja a fiának az újságot.

Tisztelettel a nevemben: Evil Csika

(Getto egyébként itt vigyorog, mert a grafikáit nem érte kritika... — CoVboy)

CoVboy: No tessék, most valahogy úgy érzem magam, mint aki egy kutyaviadalon volt, ahol az arénába bedobták a T.hölgy levelét, s most Csika és Bryan véres szájából lógnak ki a levél még fellelhető maradványai. Tanulságos volt. Legközelebb, majd ügyelek rá, hogy előbb az én kezembe kerüljenek az ilyen levelek, nem hiszem, hogy a nagy alkotómunka közben arra van szükség, hogy felidegesítsék munkatársaimat. Idegesen nem lehet normális alkotómunkát végezni. A nemnormális alkotómunkára meg éppen elég vagyok én is. Huhh. Ahogy elnézem erre a hónapra már csak egy nagyobb lélegzetű Forgókínpadra maradt hely.

FORGÓKÍNPAD

Tisztelt Szerkesztőség!
Ott maguknál vannak programok?
Gregorik Zsolt, Szombathely
CoVboy: Hogyne lennének! Reggel ébresztő, majd reggeli tornának felkelés az ágyból. Utána reggeli, 2 feles, 1 cigi, 1 kávé. Nyújtózkodás, majd káromkodás, mert megint elhajította valaki az autó jobb-hátsó gumijának szelepét. Kerékcsere, indulás a HQ-ra. Levélválogatás, sörözés, majd a változatosság kedvéért sörözés és levélválogatás... Folytassam?
10-telt CoV-anek Úr!
1 5-let: A sárga lapokra kéne tenni a postát, akkor nem kéne az egész újságot a haverhoz vinni, elég egy rántás... Finom volt a RUM? Mikor is küldtük? Annak már egy éve...
Forgács Viktor, Cool'er of Wilds Crew™
CoVboy: Neked elég egy rántás? Nem semmi! Akkor már értem, miért sárgák azok a lapok. A RUM egyébként finom volt, már éppen írni akartam, hogy mi a fene van, lassan egy éve nem küldtek a folytatást. Mondjuk az 5 éves jubileumra megtisztelhetsz. Azóta a whiskey-re szoktam.
Hello CoVboy!!!!!
Többször kerestem a .....-i APEX (ez itt a reklám helye lett volna) üzletben a meghirdetett WASTED TIME c. progit. Közölték, hogy valamikor '93 Karácsonya előtt volt 10 (gy.k.tíz) db. belőle, de már nincs remény rá, hogy kapnak. Postán meg nem merem megrendelni, ismerve eme „hivatal"(?) szolgáltatásait! Még egy kérés, akinek megvan a Southern Belle c. program, jelezzen már vissza és küldök egy lemezt. Kéne nekem a program, mint egy falat kenyérke!
Üdvözlet: Gácsi Vilmos, Nagyréde, Hunyadi u.16. 3214
CoVboy: Helló Vilmos! 1.0-át mindjárt ráuszítottam arra a bizonyos üzletre, mivel ők döntik el, hogy kérnek-e a programból vagy sem. Kiderült, hogy valóban elfogyott náluk a progi, így mindjárt rendeltek is, szóval hamarosan ismét lesz abban a bizonyos üzletben. A címedet közzétettem, S.B.témában segítsen már neki valaki...
Háj(-as) Covboy!+others
Az apu kocsit hajt! — Az apu hajtja a kocsit, hajtja a kocsit az apu!? O.K.É? Most mi van? — Én is el. Szóval jó van má'! Figyelsz? — Fi-figyelsz?! — Hé! Ja! A posta nagyon frampesz! Most mi van má'?! Benézett a ló? Ki beszél itt a postáról, szó sincs a rádióban az... — apu! Az apu kocsit hajt-ja a kocsit az apu a garázsban! Az apu hajtja a kocsit a garázsban! Az apu nem idegeskedik! — Az apu hajtja a garázsban a kocsit, az apu kocsit hajt. Hú az apu rákapcsolt! Az apu a garázsban a kocsit hajtja. Tényleg nem kell szimulátor leírás? Most kell vagy nem kell? Na, mostmár tényleg vezeti — jaj! Hajtja az apu a kocsit, hajt! Hajtja a kocsit, a kocsi hajtja az aput a kocsi!
By-Te! Nagy C.Péter (Lewis), Debrecen
CoVboy: Te szentséges apaszomorító! Nem kell szimulátorleírás! Érted, szimulátorleírás neeem keeell! Nem kell szimulátorleírás, érted? Szimulátorleírás nem kell. Nem kell szimulátorleírás. Szim... nem kell... neeem... neeem... nnn... tőled nem!
Hi CoVboy!
A CoV Évkönyv'91 utánnyomásában ez áll: „Változatlan Utánnyomás!". Ez nem igaz, mivel az előző kiadásban az a mondat nem szerepelt! Na SZEGASZ!
Karetka Bernát, Budapest
CoVboy: Na, mindjárt sejtettem hogy miféle fajta vagy. Há-há, ismét jót nevettünk! Mellesleg ahhoz, hogy kukacoskodj, elég lett volna a két Évkönyvet megfordítanod és az árára rápillantanod...
Ejnye!
Ha jól emlékszem, a CoV-ban közölt Steel Thunder leírásból kimaradt a jobb-SHIFT funkciója: Ezzel lehet a torony forgatásának sebességét szabályozni. Ez egyébként C64-re vonatkozik. Opsz! Még valami, létezik még a FÖLÉNY c. lemezújság?
SZIJJAZTOK, Lord, Lucifer, alias Liktor János, Bélapátfalva
CoVboy: Nem szijjazunk, de azért a tippet köszi. A FÖLÉNY lemezújság egyébként már megszűnt, úgy ahogy a MONITOR NEWS is. Emléküket szívünkben őrizzük.
Hali CobVoy!
Drága CoVboyom, ezt a hirdetést tedd már be a 64 HW rovatba: Eladó egy MPS 801-es nyomtató és egy VIC-20-as (nem vicc) computer, Ár megegyezés szerint (He-he!). Érdeklődni: Pásztor Miklós, Tapolca, Simon I.u.15. 8300
CoVboy: Igen, igen a mi king-ünk, pontosan MIKI-ng-ünk hirdetéséről van szó. S hogy mit keres itt? Miután a levele nálam állt, a hirdetése kimaradt volna a hirdetési rovatból, ezért így találtam tisztességesnek. Engem senki ne szidjon, hogy a levelén ültem. Rnnek ellenére már ezerszer leírtam, hogy a hirdetéseket vagy külön levélben, vagy a levélen belül külön papíron küldjétek el, mert a 4-6-8-200 oldalas levelekből kapásból nem derül ki, hogy hirdetés is van bennünk.
Hi boy!
Az újság fa**a, de még mindig nem tudom, hogy mi az a COV-MOOO!
Berecz Béla, Miskolc
CoVboy: Most fogódzkodj meg! Én sem tudom, mi az. Legalábbis ez a Plus/4-es szekció saját témája, s még egy példány sem járt itt benn a HQ-n. Talán ez lehet az oka annak, hogy meg is szűnt, még azt is elképzelhetőnek tartom, hogy Jahny©®™-ék sem láttak belőle egy példányt sem, csak valami jópofa poén volt az egész. Itt már semmit nem lehet kizárni!
Helló CoVboy!
Egy nagy problémám van! Megszereztem a BURNTIME c. játékot PC-re, és csak a felinstallálás után derült ki, hogy kódot kér a program a kézikönyvből. Ilyet hol szerezzek? Meghálálnám, ha elküldenétek a kézikönyvet, vagy másolatát. Előre is köszönöm!
Nagy István, Miskolc
CoVboy: Kedves, aranyos stb. István! Szinte hihetetlen, hogy ilyen aljas dologra vetemedett egy PC-s játékprogram, még hogy kódot kér! Miféle időket élünk. S mit csinálnak a crackerek, lazsálnak, lustálkodnak, vagy mi van? Nos, kedves István! A kézikönyvet az eredeti játékprogrammal együtt tudjuk csak elküldeni, de írd meg, hogy hajlandó vagy-e kifizetni érte azt a 6.900,- Ft-ot, amennyiért nekünk is ideadják. Az ebben lévő kézikönyv biztos segít a problémádon. Ja, hogy sokallod a 7 rongyot? Pedig arra felé halad a világ, már nincs sok hátra, hogy végérvényesen sárba tiporják törvényes eszközökkel a kalózkodást, akkor esetleg olcsóbb is lehet majd egy PC-s progi. Ne feledd, az ár mindig függvénye a keresletnek. Amíg 5-10 Ft-ért másolgat Pista bácsi, Julcsi néni, addig valóban eladhatatlan lesz a 7 ezer forintos játék. Ha majd a Julcsi nénik eltűnnek a színről, akkor talán többen kinyitják majd a pénztárcájukat, *a kereslet* megnövekedése pedig lejjebb szoríthatja a jelenleg még megfizethetetlen PC-s játékprogram árakat. Ez egy hosszú folyamat eredményeképpen születhet meg, amire egyelőre még várni kell...
Szya CoVboy!
Itt Wincent! Azt szeretném megkérdezősködni, hogy hol van olyan bolt, ahol lehet válogatni a régebbi CoV-ok és SpV-k között? Ya, és van-e, vagy lesz-e a CoV-nak Elsősegély könyve, tehát olyan, amiben csak POKE-ok, hintek, tippek lennének.
Thanks: Wincent, alias Varga Vince, Budapest, V.
CoVboy: Kedves Van Gogh! Az V.kerületben lakozol, így nem lesz nehéz a VI.-ba átsétálni, a Liszt Ferenc tér 9. szám alá, a Műszaki Könyváruházba. Itt válogathatsz kedved szerint, azokból, ami még kapható. POKE-os könyv tervben van, ha minden igaz, még az idén lesz belőle valami. Természetesen ez is előjegyezhető a levlapon, a Getto's Greatest Hits és a CoVboy összes levelezése c. jubileumi kiadványokkal együtt!

Viszlát a CoV 45-ben...

CoV 50's TOP 10

C64	Amiga	PC	Plus/4
LEMMINGS	Elite 2. - Frontier	UFO	Scapeghost/CSORY
Wasted Time	Exodus 3010	Kyrandia 2.	Magic Candle/CSORY
The Curse	Goblins 3.	Lands of Lore	Dizzy (P.o.Y.)/TGMS
A Gálya	Puggsy	Syndicate	Sensitive
Mayhem in Monsterland	Liberation	Sam & Max	FISH!/Csory
Logan	Lamborghini	Goblins 3.	JINXTER/Csory
Shadow of the Evil	T.F.X.	Shadow Caster	Battery 2./TCFS
A kastély	Jurassic Park	Elite 2. - Frontier	Erik the Viking/Pigmy
A gonosz herceg	Theatre of Death	Flight Simulator 5.	Flipper Editor/TCFS
Wladcy Ciemnosci	Mortal Kombat	Jurassic Park	Bard's Tale III./Pigmy



A Gálya

VÉRENGZŐ TROLLOK ÉS ÖNURALMUKAT VESZTETT KISHIVATALNOKOK DÚLJÁK ATHAR FÖLDJÉT. ISZONYÚ VÉCÉSNÉNIK TARTJÁK RETTEGÉSBEN AZ ORSZÁG BECSÜLETES ÁLLAMPOLGÁROKBÓL ÁLLÓ LAKOSSÁGÁT, ÉS SZESZÉLYES ORKBANDÁK RABOLNAK ÉS FOSZTOGATNAK GÁTLÁSTALANUL CSATTOGÓ PROTÉZIS, A FOGATLAN VÁMPÍR VEZETÉSÉVEL...

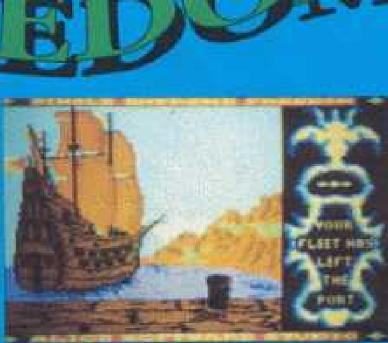


EGY MINDEN EDDIGINÉL VÉRESEBB HÁBORÚ VAN KÉSZÜLŐBEN: A KIRÁLYI PALOTA ÓDON TÖLGYFAKAPUJÁRA VALAKI FESTÉKSZÓRÓVAL FELÍRTA, HOGY "LE A KIRÁLLYAL!" - ÉS SENKI SEM VETTE MAGÁNAK A FÁRADSÁGOT, HOGY ELTÜNTESSE ONNÉT...

**Kiadja és forgalmazza C64-re mágneslemezen: COM-WARE Kft.
A program ára: 799,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel együtt)
MegrendelhetŐ: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.8.). Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft. szaküzleteiben, valamint az impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.**

JÖN • JÖN • JÖN

SINGLE EXTREME FREEDOM



Jó hír a stratégiai játékok kedvelőinek. Az ALICE Software studió jóvoltából hamarosan megjelenik egy kizárólag 2 joystickkal játszható kaland-stratégiai játék C64-re, csak mágneslemezre. Korban és stílusban elég nehezen helyezhető el, a korai középkor és a XX. század jellemző vonásai egyaránt megtalálhatók benne.

Előjegyezhető a CoV címén keresztül. Ára: 699,- Ft (ÁFA-val, postai és kezelési költséggel együtt, vagyis ennyit kell fizetni a postásnak!)

Júniusban végre megjelenik!

PC-s játékok 2.

A sikeres első kötet nyomdokain haladva ismét hasznos felhasználói infókkal indul a könyv első része, melyben várhatóan tanácsokat kaptok a SETUP-olást, vírusölést illetően, némi áttekintést adunk napjaink népszerű perifériáiról, úgy mint CD-ROM, hordozható wincsi stb. Ezúttal bővített terjedelemmel jelentkezik az Elsősegély fejezet, kb. 30 oldalon mintegy 170 játékhoz közlünk tippeket. A játékleírásokat ezúttal is egy kisebb Sierra összefoglalóval nyitjuk, abból sosem elég. Hosszabb és rövidebb lélegzetű játékleírások egyaránt helyet kapnak a könyvben, lesz egy TökösMákos jellegű, játékismertetőket felölelő fejezet, rövid összefoglaló a PC-s autószimulátorokról, no meg ami még közben az eszünkbe jut.

A könyv fogyasztói ára: 599,- Ft. Akció! Fél éves előfizetéssel együtt 200,- Ft-ot megspórolhatsz! Ez esetben csak 399,- Ft-ba kerül. Ha az újságra nem akarsz előfizetni, válaszd a másik csekket, úgy is nyersz egy százast! Bent van még a csekk az újságban?

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

Üzleteink: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790
1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165
1191 Budapest, Katica utca 9. Tel: 280-4267
Fax: 251-2385, 220-1643
Nyitvatartás: H-P: 9-17 óráig, Sz: 9-13 óráig.
Szervizünk: 1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165

Commodore Számítógépek	Árak
Commodore Amiga 600	27992 Ft.
Commodore Amiga 1200	42392 Ft.
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	47992 Ft.
Commodore Amiga CD-32 + 2 játék	31992 Ft.
Commodore Amiga 4000/040-25Mhz/6MB/0MB	239200 Ft.
Commodore Amiga 4000/030-25Mhz/4MB/0MB	135200 Ft.
Commodore A-520 TV-Modulator	5592 Ft.
Commodore C-64 Terminator set	11192 Ft.
Commodore Datasette	2392 Ft.
Commodore Amiga —> Euroscart kábel	1592 Ft.

Memóriabővítők	Árak
512 Kb-os órás bővítő Amiga 500-ba	3992 Ft.
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 600-ba	6392 Ft.
0.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	9592 Ft.
1.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	13592 Ft.
2.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	19192 Ft.
4.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	30392 Ft.
8.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	50392 Ft.
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600/A1200-ba	15992 Ft.
4.0 Mb-os ram modul Amiga 4000-be	22392 Ft.

Sega Termékek	Árak
Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék	19192 Ft.
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft.
Sega MegaCD II. + 3 CD játék	42392 Ft.
Sega MegaCD II. + 1 CD játék	35192 Ft.
Sega Game Gear + 1 játék	11192 Ft.

Mágneslemezek	Árak
NoName 3.5" DSDD lemez	392 Ft.
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft.
NoName 5.25" DSDD lemez BULK	152 Ft.
Maxell 3.5" MF-2HD lemez	792 Ft.
BASF 5.25" DSHD lemez	552 Ft.
Wonderline 5.25" DSHD lemez	256 Ft.
Polaroid 3.5" DSDD lemez	552 Ft.
Polaroid 3.5" DSHD lemez	792 Ft.
Polaroid 5.25" DSDD lemez	360 Ft.
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft.
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form.)	472 Ft.
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/Form.)	632 Ft.
Profex 5.25" DSHD lemez (11db/Form.)	280 Ft.

G.V.P. Termékek	Árak
G.V.P. G-Lock S-VHS genlock	47920 Ft.
G.V.P. A1230-II/50/00/4 + DPP-II	95920 Ft.
G.V.P. A1291 SCSI Option	11920 Ft.
G.V.P. Impact Vision 24/CT-Pal	159120 Ft.

Joystickok	Árak
Quickshot QS-113 IBM	952 Ft.
Quickshot QS-123 Warrior IBM	1112 Ft.
Quickshot QS-146 Intruder IBM	2392 Ft.
Quickshot QS-151 Aviator IBM	3032 Ft.
Quickshot QS-172 Raider IBM	1400 Ft.
Quickshot QS-189 Python IBM	1112 Ft.
Quickshot QS-191Starfighter IBM	1032 Ft.
Quickshot QS-101 I.	440 Ft.
Quickshot QS-111A II. Turbo	792 Ft.
Quickshot QS-128 Maverick	1192 Ft.
Quickshot QS-130N Python2 Nintendo	792 Ft.
Quickshot QS-130F Python1	952 Ft.
Qucikshot QS-149 Intruder	2152 Ft.
Quickshot QS-155 Aviator	2312 Ft.
Dynamics Competition Pro IBM	3192 Ft.
Dynamics Competition Pro 5000	952 Ft.
Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1352 Ft.
Dynamics Competition Star Mini	1752 Ft.
Dynamics Competition Special Mini	1352 Ft.
Dynamics Competition Transparent Mini	1352 Ft.

Egyéb kiegészítő termékek	Árak
Noris porvédő Amiga 600-ra	792 Ft.
Noris porvédő C-64 I-re	120 Ft.
Noris porvédő C-64 II-re	632 Ft.
Noris MB 80 3.5" lemeztartó doboz	344 Ft.
Noris DB 100 5.25" lemeztartó doboz	344 Ft.
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	992 Ft.
Swifty Mouse Amigához	2000 Ft.
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó	2000 Ft.
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft.
Midi Amiga Interface	2800 Ft.
Handyscanner Fekete/Fehér Amigához	14392 Ft.
Stereo hangdigitalizáló Amigához	5592 Ft.
Sound Enhancer Amigához	2800 Ft.
Trackball Amigához	2800 Ft.
Rockey Advanced Video Keying Amigára	19992 Ft.
1.76 Mb HD külső floppy Amigához	13592 Ft.
2.5"-2.5" Hard disk kábel	2392 Ft.
Mouse pad	152 Ft.
C-64 midi szoftverrel	5200 Ft.
Action Replay MK VI Pro C-64-hez	4720 Ft.
Képdigitalizáló (színes) C-64-hez	1592 Ft.
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	7992 Ft.
Beyond the minds eye (Computer Animáció)	2400 Ft.

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega Megadrive és Sega Game Gear program! Árak 1592 Ft.-9592 Ft.-ig !
Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak ! Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk !

ACOMP Kft. 1135, Budapest, Szent László út 74/a. Tel/Fax: 149-6165 — PC AJÁNLATA

Alaplapok	Árak
386SX-40 Mhz	6992 Ft.
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache	10984 Ft.
486DLC-40 Mhz 128 Kb Cache + koprocesszor	17400 Ft.
486SLC-33 Mhz	9360 Ft.
486SLC-33 Mhz + koprocesszor	12320 Ft.
486SLC2-50 Mhz + koprocesszor	15360 Ft.
486DX-SX 256 Kb Cache VESA	9992 Ft.

Processzorok, koprocesszorok	Árak
387DX-DLC-40 Mhz koprocesszor	2992 Ft.
486DLC-40 Mhz TEXAS	8120 Ft.
486DX-33 Mhz CYRIX	22492 Ft.
486DX-40 Mhz AMD/CYRIX	23492 Ft.
486DX2-50 Mhz AMD	24992 Ft.
486DX2-66 Mhz INTEL	39992 Ft.
486DX-4-100 Mhz INTEL	87992 Ft.
Processzor-ventilátor	792 Ft.

FDD, CD-ROM, Keyboard, Mouse, Hangkártyák	Árak
1.2 Mb FDD	4792 Ft.
1.44 Mb FDD	3750 Ft.
Sony CD-ROM dupla sebesség	18992 Ft.
Goldstar CD-ROM dupla sebesség	17500 Ft.
101 gombos angol keyboard	1800 Ft.
Micro mouse + pad	1280 Ft.
True mouse + pad	1592 Ft.
Sound Blaster Pro-2 Value (eredeti)	11192 Ft.
Sound Blaster 16 ASP Value (eredeti)	23992 Ft.
Sound Blaster 32 AWE (eredeti)	39992 Ft.

Ramok, Winchesterek	Árak
256 Kb SIMM 70 ns	1296 Ft.
1 Mb SIMM 70 ns	3792 Ft.
4 Mb SIMM 70 ns	15992 Ft.
170 Mb Hard Disk	20792 Ft.
210 Mb Hard Disk	21792 Ft.
270 Mb Hard Disk	25492 Ft.
420 Mb Hard Disk	29992 Ft.
540 Mb Hard Disk	43392 Ft.
1.8 Gb SCSI Hard Disk	119992 Ft.

Számítógépházak	Árak
Babyház + 200 W tápegység	4200 Ft.
Minitorony + 200 W tápegység	4200 Ft.
Miditorony + 200 W tápegység	5700 Ft.
Nagytorony + 200 W tápegység	6992 Ft.

I/O kártyák	Árak
IDE + HDD / FDD 2S1P1G	1192 Ft.
IDE + HDD / FDD 2S1P1G VESA	2292 Ft.
Trident 8900 VGA kártya 512 Kb ram	5292 Ft.
Tseng ET-4000 VESA kártya 1 Mb ram	10992 Ft.
Tomahawk VESA, 1Mb, ACCELE	11500 Ft.

Monitorok, Nyomtatók, Szoftverek	Árak
14" Mono SVGA monitor	9500 Ft.
14" SVGA (1024 * 768) monitor	24880 Ft.
HP Deskjet 510	33500 Ft.
HP Deskjet 550c	59992 Ft.
MS-Dos 6.2	6992 Ft.
MS-Windows 3.1 Angol / Magyar	10192 Ft.

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk !
Ajánlatunk: 386 DX-40 Mhz 128 Kb Cache, 4 Mb ram, 210 Mb Hard Disk, 1.44 Floppy drive, 14" SVGA színes Monitor, IDE +, Babyház + táp: CSAK 89.000,- Ft !!!
Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak ! Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk !

C64 képdigitalizáló - csak 1.592,- Ft + ÁFA (a következő CoV-ban bővebben szólunk róla)